昭和63年4月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

April 1988 4
定価 ¥380



スクープ
40万円を切った20MHD搭載
X68000 ACE-HD 登場

マイコンBASIC Magazine
創刊70号記念特大号
SINCE JULY.1982-APRIL.1988

アニメがゲームになってしまう?! こんなにすごかったのか!
PC Engine+CD-ROMソフトのパワー

ビデオゲームの人気を築いた名作たち
スペシャル版VGG
ビデオゲーム・グラフィティ

山下章の新連載
ホンキでPlay ホンネでReview「ドーム」



だれでも打ち込める特選プログラム49本

BM-Jr./LII2 CRYSTAL MEMORIES
BM-LIIIMK5 けっとばせい2
ファミコン/ツインファミコン ICE HOCKEY/SOCCER/HEAD ATTACK
FM-7/77 TACKLE PENGIN/FASCINATION
FP-1000/1100 PYRAMID
JR-200 AREA-B3
M5 JUMPON/DANGER ZONE
MSX OUT LAND/さむらいvsようかい/FRYING PAN
MSX2 PEAマン脱出の巻
MZ-80K/1200 移植版 蚊たたきっ!
MZ-700/1500 SUPER DICE700/PHYSICAL LABOR TENNIS
MZ-1500 NOONライダー
MZ-80B/2000/2200/2500 BOXING FIGHT
MZ-2000/2200/2500 インディ君と魔球の伝説
MZ-2500 NUMBER
PASOPIA7 宇宙戦艦
PC-6001/mkII/6601/SR あみだ虫/NABI2
PC-6001mkII/6601/SR FINAL TIGER
PC-6001mkIISR/6601SR 死の神ガーバリアン
PC-8001/mkII/SR FISHING/N-TYPE
PC-8001mkII/SR Come On
PC-8001mkIISR DONKEY MONKEY
PC-8801 消えた王様の冠
PC-8801mkIISR SHIMURAKUN
PC-88VA Rainbow Gem
PC-9801 フルーツがり
S1 B.H.C
SC-3000 SILENT VOICE
X1 APPLE WARS/HERIPORT X
X68000 WIND OF CAVE
PB-110 HOPPY/魚釣り
PC-1500 THE GOLF

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000 AFTER BURNER/ファンタジーゾーン
MSX ハレーズコメット/SILPHEED
PC-8801mkIISR ザ・リターン・オブ・イシター

70号ソフトプレゼント
最新ソフト116本が当たる!!

SHARP



ちょっとぜい沢な入門機です。

●CPU:Z80B(6MHz)●RAM:メインメモリ128KB(最大256KB)、グラフィック64KB(最大128KB)他●ROM:漢字256KB(JIS第1水準漢字2965字・非漢字535字/JIS第2水準漢字3388字)、辞書256KB(熟語、人名、地名約9万語)●表示能力:▶テキスト画面/表示文字数:80桁×25行/20行/12行(8色)、40桁×25行/20行/12行(最大64色)、PCG機能:1,024個(キャラクタ単位に8色/64色の色指定可能)他▶日本語表示(40桁×25行/20行/12行・8色)▶グラフィック/640×400ドット4色、640×200ドット16色、320×200ドット256色他●インターフェイス:RS-232C、プリンタ、マウス、ジョイスティック、CRT(リニアRGB、RGBI)●MZ-2500シリーズのソフトが使えるコンパチブル設計

※14型カラーディスプレイ MZ-1D26(標準価格89,800円)は別売です。

MZ-2520

標準価格159,800円

シャープ株式会社

資料のご請求、お問い合わせは…シャープ㈱コンシューマーセンターまで。

西日本OA相談室 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)　東日本OA相談室 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

今から始めたい人に、

これから始めるのなら、このレベルを望みたい。
MZ-2520は、パソコンに本気で取り組む人のための
"歯応えある入門機"です。みせかけの機能を追うのではなく、
使いこむほどに凄さがわかるクォリティマシン。
ゲームだけには終わらせず、知的ツールとして
使いこなしたい、というあなたに捧げます。

パソコン通信[※1]や簡易データファイルとしても使える

「テレホンソフト」標準装備

各種ネットワークにアクセスできるターミナル機能やデータ通信機能を利用して手軽にパソコン通信が楽しめるほか、登録件数最大4,000件[※2]のカード型データベース機能も持っており、住所録や電話帳をはじめパーソナルライブラリの整理に威力を発揮します。

※1 テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムユニット(MZ-1X22 標準価格21,800円)、またはモデムホン(MZ-1X19 標準価格98,000円)、音響カプラ(MZ-1X11 標準価格44,800円)のうちいずれか1つが必要です。
※2 半角文字100文字/件(漢字全角文字の場合は50文字/件)

スピーディな文節変換でワープロに対応

約9万語の辞書ROM搭載

JIS第1/第2水準漢字ROMはもちろん、専用ワープロ「ミニ書院」と同じ辞書ROMまでも標準装備。しかも400ラインの日本語表示機能。人名・地名によくみられる難しい漢字の表示やスピーディな文節変換も実現しました。BASICにも定評の高速漢字BASICを採用しました。

カラーディスプレイテレビでスーパーインポーズ(320×200ドット表示)も…

高解像度グラフィック表示、256色同時表示も実現

別売のカラーディスプレイテレビ(MZ-ID24標準価格128,000円)とつなげば、夢のあるビジュアルシーンが楽しめるスーパーインポーズも。また標準で640×400ドット(4色)、256色同時表示(320×200ドットモード)も実現しました。

FM音源、SSGで多彩なサウンド機能

音楽サウンド用シンセサイザーICとして、FM音源(8オクターブ3重和音)とSSG(8オクターブ3重和音を搭載。合わせて6重和音の音楽演奏が可能です。

メインRAM128KB(最大256KB)、ビデオRAM64KB(最大128KB)標準装備

メインメモリは標準で128KB。最大256KBまで拡張でき、大量データ処理はもちろん大きなプログラムサイズの実務ソフトが使用でき、パソコンの応用範囲が拡がります。

コンパクト大容量の3.5インチFD2基搭載

小型ながら大容量の640KB/基。大量のデータを扱うアプリケーションに対応します。フロッピーディスクの持ち運びや保存など、取り扱いも簡単です。



さらにグレードを求める人へ、好評発売中。

MZ-2531

●640KB3.5"FD2基、ボイスレコーダ搭載
標準価格199,800円

●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
また装備されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。

資料請求券 ベーマガ・4月

SHARP New-Life People

ADVANCED TURBO ZII 新登場。



感性に応えるクリエイティブパソコン。NEW Z-BASICで加速するアートパワー。

NEW Z-BASIC搭載

クリエイティブワークを強力にサポートするAV指向の高水準BASICです。カラー画像デジタイズ、クロマキー合成、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、クリエイティブな機能に関する命令を強化しました。豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利な、パソコンで初めての充実したグラフィック用関数、FM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MML……、使いこむほどに凄さがわかるパワフルなBASICです。

先駆のAVアート機能

4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込み、反転取り込みなど、画像取り込みでアートの世界を拡げるカラー画像デジタイズ機能標準装備。さらにテレビ番組でよく見られるクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、リアルなスーパーインポーズ録画が楽しめる4,096色対応ニューテロッパ機能、8重和音ステレオFM音源とPSG(3重和音)による11音源のサウンド機能。パソコンクリエイターを魅了するアビリティを標準装備しました。

資料請求券
X1 turbo ZII
ベーマガ
4係



Zのハイパフォーマンス

●メインメモリとして128Kバイトを標準実装(NEW Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート)●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●JIS第1/第2水準漢字標準装備、「システム・ユーザー辞書」を装備した高度な日本語処理機能●クリエイティブなアプリケーションに欠かせない簡単操作のマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツール※のサポートでパソコン通信に対応●RS-232C、プリンタなど豊富なインターフェイスを装備●ドットピッチ0.31㎜、オートスキャン、多機能リモコンなど豊富な機能を装備した高精細カラーディスプレイテレビ(別売)。※別売

X1 パソコンテレビ turbo Z II

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-881C-BK(ブラック)	標準価格 179,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-880D-BK(ブラック)	標準価格 109,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

※写真のディスプレイはCZ-880Dです。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

MA/FA

ステレオ12音源の感動、
デジタルサンプリング機能の魅力、
ミュージックソフトの誘惑。
サウンドに秀でたニュー88です。



新　登　場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格――198,000円

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格――168,000円

●FM6音、リズム6音の迫力あるステレオ12音源。●クラス初、ADPCMによるデジタルサンプリング機能を搭載。●オリジナルなサウンドが簡単に創れるソフト"インスタントミュージック"(別売)の提供。●辞書ROM搭載による連文節変換※などの高度な日本語処理機能。※PC8801MAのみ●PC-8800シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用可能。

春のワクワクイベント情報

NECパソコンカルチャー展開催

入場無料
日時:3月25日(金)・26日(土) 10:00〜17:00
会場:池袋サンシャインシティワールドインポートマート4F センターホールA



パソコンの身近な楽しみ方、こんなにある!! 新作ソフトもいっぱい。
パソコンを見て、触れて、楽しめる2日間です。ぜひ、ご来場ください。

夢があるからアートする――
第1回NECパーソナルコンピュータ

パソコンアート大賞作品募集

気ままに作ってグランプリ。気軽に応募してみませんか。

NECのパソコンPC-8800/9800シリーズを使ってユニークでオリジナリティあふれるコンピュータアートを作ってみませんか。子供から大人まで、どなたでも気軽に参加できる楽しいコンクールです。今回のテーマは"夢"。21世紀へ向けてあなたの夢をパソコンで自由奔放に表現してください。夢いっぱいの作品をお待ちしています。

●応募期間●
1988年3月21日〜5月31日まで(当日消印有効)

●　賞　●
パソコンアート大賞(賞状、賞金3万円)他 各種賞を用意しています。

※応募方法、応募条件等詳しいことは、NECパソコン販売店頭のポスター、チラシをご覧下さい。
<上記に関するお問い合わせ先>パソコンアート大賞事務局 TEL(03)584-7068

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績 No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広　島) 082(247)4111

NEC



斉藤由貴

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターさしあげます。

学園パソコンクラブポスタープレゼント

いよいよ新学期！ 新入生のクラブ勧誘に斉藤由貴ちゃんのパソコンポスターなどを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。

■お申し込み方法■

送付先ご住所／お名前／学年／電話番号／クラブ所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部
「学園パソコンクラブ」係

■ご提供ポスター■

NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

NEC 春のハローC&Cまつり



4月10日まで好評開催中！

ダブルチャンスプレゼント

期間中、対象商品をお買上げのお客様に、暮らしのエンジョイグッズがダブルチャンスで当たります。この機会に参加店へどうぞ。

PCシリーズお買い上げの方にワンモア・チャンス！

オリジナルシステム手帳プレゼント C＆Cまつり期間中、PCシリーズ（パソコン・プリンタ・モデム・モデム内蔵電話）お買い上げの方に、さらにワンチャンス。選にもれた方の中から、オリジナルシステム手帳を抽選で500名様にさしあげます。

東北支社（仙台）022(261)5511　東京支社（東京）03 (456)3111
北陸支社（金沢）0762(23)1621　関西支社（大阪）06 (231)3111
四国支社（高松）0878(22)4141　九州支社（福岡）092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00　17:00月曜日　金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

今回のテーマ

高性能がシステムをサポートする NECのディスプレイで バラエティ豊かなコンビネーションを楽しむ。

高性能ぶりが頼もしいNECのディスプレイ。ビデオやパソコンとの美しいコンビネーションが生れます。大きな可能性を持っていま、映像の世界を広げます。

NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

PC-KD863S

NEW

アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。
ステレオ2ch再生が可能。



◎15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円

- アナログRGB専用ディスプレイ。
- マルチシンク2モード(15.98kHz/24.83kHz)自動切換え。
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカー標準装備。
- ステレオ2ch再生可能。
- 情報処理装置等電波障害自主協力議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。



NEW

PC-KD855

スモークフィルタを装着したカラーディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格 69,800円

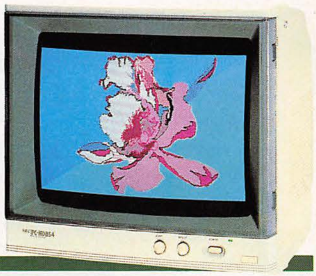
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害自主協力議会(VCCI)基準適合。

PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは、0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



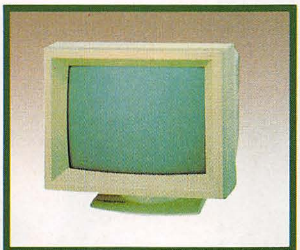
つながるぞ ひろがるぞNECのパソコン。 国内実績No.1 日本電気グループ

NEC

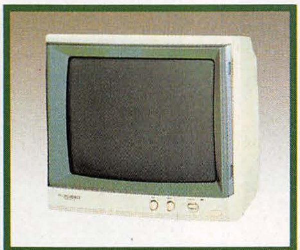
先進の枠を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。



PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円



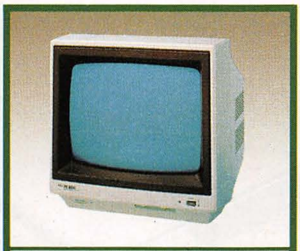
PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



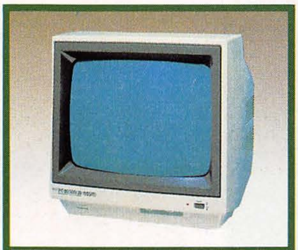
PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円



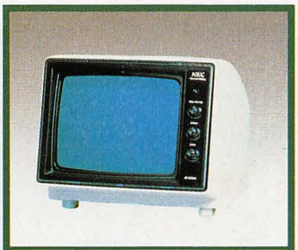
PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円



PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円



PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円



PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種					☆は高解像度専用
										PC-88VA	PC-8801 FA/MA	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV/UX	PC-9801VM21 VX	
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9：00～17：00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

C&C Computers and Communications

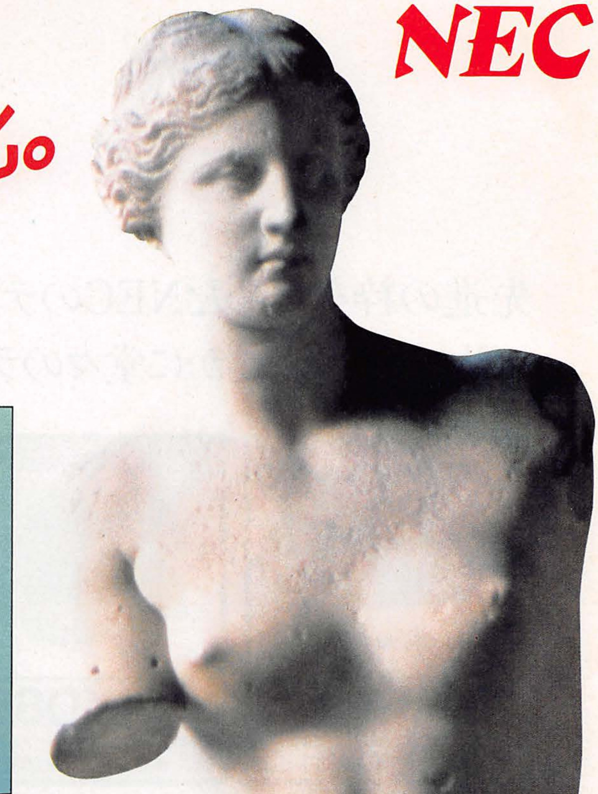
NEC

表現力が、ここまで進化。











高性能ディザ機能装備。
最大16階調で、
濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- ●**このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- ●**スピーディな入力。**緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- ●**パソコンとの接続も簡単。**3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- ●**直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- ●**便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- ●**PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ
PC-IN503

標準価格149,800円

●本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
●16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。



DMAモードで、
さらに高速な画像入力を実現する
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN503H 標準価格165,000円

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000 大阪06(211)9800 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。


C&C Computers and Communications
NEC
脳・直下型マシーン。
目を耳を、とぎすませ。PCエンジン
PC Engine
ホビーマシーン進化論
リアルなビジュアル・パワフルなサウンド
PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳に直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch(内部)のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。
PC Engine
(PI-TG001)
標準価格24,800円
添付品 パッド(PI-PD001) ×1
ACアダプタ ×1
アンテナ切替器 ×1
取り扱い説明書 ×1
主な仕様
●電源/AC100V50/60Hz●消費電力/4W●寸法/縦135mm×横140mm×高さ40.4mm(本体)●重さ/約350g(本体)
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。
〈HuCARDでゲーム新時代。〉
★好評発売中★
★邪聖剣ネクロマンサー‥(ハドソン)
命をかけたリアルRPG。巨大な邪悪を倒すため、邪聖剣ネクロマンサーを求めて、旅に出ろ。
©1988 HUDSON SOFT
★好評発売中★
★R-TYPE I‥(ハドソン)
ゲームセンターのあの迫力がついにキミの部屋でも楽しめる。異次元空間を打ちくだけ。
©1987 IREM
©1988 HUDSON SOFT
★功夫(ハドソン)……好評発売中
★ビックリマンワールド(ハドソン)……好評発売中
★上海(ハドソン)……好評発売中
★カトちゃんケンちゃん(ハドソン)‥好評発売中
―栄光の13,000キロ―
★ビクトリーラン(ハドソン)……好評発売中
★妖怪道中記(ナムコ)……好評発売中
★遊々人生……4月発売予定
★戦国麻雀(ハドソン)……4月発売予定
★ホラーボール……発売決定
★R・Type II(ハドソン)……6月発売予定
★パワーリーグ(ハドソン)…6月発売予定
※タイトル・発売日等は変更される場合があります。
★以下続々封切予定★
HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通



ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
AV・EXに、NANNO、"ぞっコン"。

ぞっ



新・発・売

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX

■FM77AV40EX本体(キーボード付)標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800
■チルト台標準価格¥5,800

FM77AV40EX:●26万色/4096色表示(200ライン時)と400ライン8色対応 ●強力な日本語機能 ●メインメモリ192KB(最大448KB)、グラフィック用VRAM192KB ●ビデオ入力端子標準装備
AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14:●14インチ ●4000文字対応 ●21ピンマルチ端子 ●400ライン対応デュアルスキャン

同時発売
FM77AV20EX

■FM77AV20EX本体(キーボード付)標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ-15S標準価格¥108,000

NIFTY-Serve NANNOフォーラム

パソコン通信サービス **NIFTY-Serve** のフォーラムに新たに"NANNOフォーラム"を開設。南野陽子のプロフィールや、ファン同士の情報交換など、ホットなコミュニケーションを提供。

NIFTY-Serve 入会については、お近くの富士通プラザまでお問い合わせ下さい。

富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせはFMインフォメーションサービス☎(03)646-0816 〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00 月～土〔祝日を除く〕

富士通

ン。

きれいだゾ、使えるゾ。進化した基本機能。

●26万色カラー表示機能を標準で搭載。目にも鮮やかな26万色表示が可能なAV40EX。きめ細かな400ライン8色にも対応して、日本語表示に大きな威力を発揮します。

●パワフルな日本語処理能力。OASYS Liteと同等の高度な辞書ROMを搭載。的確な高速かな漢字変換を実現しました。

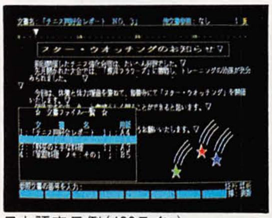
●メインCPUの動作クロック25%アップ。メインCPUの動作クロックを25%向上させました(MMR使用時、AV40比)。もちろん、AV40の動作クロックもサポート。

●ゆとりある大容量メモリ。メインメモリは、余裕の192KBを標準実装。最大448KBまで拡張可能です。さらに、グラフィック用VRAMも192KBに拡大しました。

●ビデオ入力端子標準装備。オプションのビデオカード(¥29,800)またはビデオディジタイズカード(¥16,800)を使って、ビデオなどの映像のディジタイズが楽しめます。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

楽しい、広がる。豊富なソフトウェア。

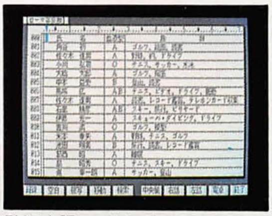
●グレードアップしたF-BASICを標準添付。最大2倍に向上した日本語表示スピード(AV40比)、最大50行を表示する豊富な漢字表示モードなど、高度な日本語機能をサポートします。起動時にメニューから選択する方式で、使いやすさも大幅にアップ。

●FMテレアクト/AV通信V1.1(¥15,000)。ネットワークへ接続し、気軽にパソコン通信が可能。NIFTY-Serveへすぐにでもアクセスできるイントロパックも添付。

●AVクリップ標準添付。グラフィックスや音楽の組み込みが可能な、新しい可能性をもった日本語入力ツール。オリジナルのカード、年賀状づくりが楽しく簡単です。

●FM日本語シートV1.0(¥12,000)。住所録、スケジュール表などの作成・印刷に。

●FMファンタビジョンV1.0(¥15,000)、FMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)、FMミュージックエディタII V1.1(¥20,000)など豊富にそろったソフトウェア。



FM日本語シートV1.0(¥12,000)



AVクリップによる印刷例

こんなに充実、便利なハードウェア。

●さまざまなディスプレイに対応。専用の400ラインデュアルスキャン対応カラーCRTディスプレイの他に、音声多重対応純正カラーCRTテレビも用意。また、お手持ちのアナログ15ピンRGBデュアルスキャンモニタに接続できるオプションもあります。(AV20EXには、市販の21ピンマルチ端子付テレビやビデオ端子付テレビに接続するオプションを用意)

●ハンディイメージスキャナ(¥24,000)。専用インタフェースカード(¥15,000)と併用して、イラストや写真をモノクロ16階調で取り込め、画像の拡大・縮小・保存も可能。さらに、FMファンタビジョンやFMグラフィックエディタとの連携も実現しています。

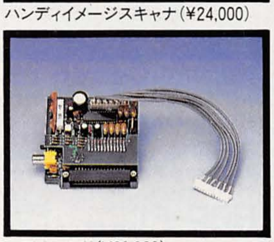
●ビデオカード(¥29,800)は、ビデオコンバート機能とビデオディジタイズ機能を1枚で可能にします。また、ビデオディジタイズカード(¥16,800)も用意しました。

●ステレオミュージックボックス(¥58,000)。MIDI対応、FM音源8音搭載。

(上記の内容はすべてAV40EXに関するものです。)



ハンディイメージスキャナ(¥24,000)



ビデオカード(¥29,800)

FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ

このたび、FMシリーズのマニュアル通信販売を開始いたしました。ご購入など詳しくは下記までお問い合せください。
●お問い合わせ――富士物流(株)富士通マニュアル通販センター
☎03(474)-1231(土・日・祝日を除く〈9:00～17:00〉)または全国の富士通プラザ

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5466 ●仙台(022)266-8711 ●名古屋(052)251-7231 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-4392


SONY
HiT BiT MSX2
ついに出た!!
このF1プリンタ
で
キミのMSXがすぐれシステムに変身!!
F1XD
F1Ⅱ
F1
和文3種
英文3種!(マルチフォント)
表現力の豊かさで
差をつけろ!
春はあけぼの。
やうやうしろくなり行く、山ぎはすこしあかりて、
むらさきだちたる雲のほそくたなびきたる。
夏はよる。
月の頃はさらなり、やみもなほ、ほたるの多く飛びちがひたる。
また、ただひとつふたつなど、
ほのかにうちひかりて行くもをかし。雨など降るもをかし。
It's a Sony
キミのF1をF1以上にする!オドロキの『F1システム軍団』、新・登・場!!
◀切換え一発で6種文字自由自在
あけぼの (ポエム)
あけぼの (かしこ)
あけぼの (標準)
HERE (POEM)
HERE (DECO)
HERE (標準)
表現力と機動性なら敵はない!
●和文3種・英文3種 表現力の違いは上の写真で一目リョウ然 自作ゲームの英文タイトルは「DECO」で ラブレターは「かしこ」でやさしく キミのセンスに完ペキ対応だ ●JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵 ●コストパフォーマンスの高い、24×24ドットサーマルタイプ ●ハガキ印字モード内蔵 あて名がカンタンに打てる、プリンタケーブル標準装備
HBP-F1 F1プリンタ ¥44,800
新発売
2000文字表示のダントツ鮮明派
●ゲームで遊ぶ派、ゲームをつくる派へ 14型・アナログRGBモニターディスプレイ ●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ!
ビデオ入力つき
CPS-14F1
F1ディスプレイ
¥64,800
3/21発売
F1Ⅱ派のキミへ、強力一機
●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ ●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル ●しかもF1Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化
HBD-F1
F1ディスクドライブ
¥36,800
新発売
実力でならす、ディスク内蔵マシーン
●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●BASIC解説書つき
F1XD HB-F1XD ¥54,800
いまF1XD(HBD-F1, HBD-20W)、1台に1枚"特製プログラミング おたすけディスク"をプレゼント!!(2月21日~4月20日)
勝つための、スピコン、連射ターボ
●毎秒最高24発!連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター
F1Ⅱ HB-F1Ⅱ ¥29,800
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱ カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。



MUSIC ART88
4月上旬発売
価格14,800円
NCS FILE EDIT COLOR SONG NAME:
TRACK 1
PIANO
VOICE
TMPO
INST
MIDI
30% FREE
音楽は人間の古くて温かい友人。
それでも、音符が苦手だったり楽器が弾けないという理由で
つきあいが疎遠になっている人のいかに多いことか。
新登場の画期的な音楽ソフト
「MUSIC-ART」が仲立ちをいたしましょう。
「MUSIC-ART」による楽しみ方はとてもバラエティ豊か。
既成曲もオリジナル曲も、どんな曲も簡単操作で入力できます。
入力した曲は、約60音色のリアルな音の中から
15音色(FA、MA)を選び本格演奏を楽しむことができます。
音楽色の暮らし。
MUSIC ART88
ミュージックアート
●画面上に表示された五線紙の上にシリアルマウスで音符を置いていくだけの簡単操作で、誰でも、どんな曲でも入力できます。
●画面上の鍵盤からも容易に曲が入力できます。
●入力した楽譜によって、ピアノなどリアルな60音色の中から15の音を同時に鳴らして演奏することができます。(FA、MA)
●MIDI対応の外部楽器を演奏することができます。(要インターフェース)
●入力した楽譜がプリントアウトできます。
●一人で楽器のパート練習やカラオケの練習ができます。
●PC8801SR以降FA、MA対応。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL 03-486-6311
資料請求券
ベーシックマガジン
4月号



大学受験科	伝統と実績を誇る高卒生対象の、徹底した大学受験コースです。
高校グリーンコース	志望大学への現役合格を目標に、学力に応じたカリキュラムを用意しています。
中学グリーンコース	高校入試に備えた、**高校入試対策コース**と、 難関大学入試をめざす6年制中学生のための、**東大進学対策コース**を設けています。(大阪を除く)
ドルトンスクール	幼児の創造力を育て、情操を育むためのコースです。(東京 03-465-4301・名古屋 052-735-1611)
国際教育センター	**米国大学進学コース** 米国の有名大学・短大への進学を目指す人のためのコースです。(東京03-469-0581) **東京日本語学校**(4月開校) 外国人留学生のための日本語教育を実施。(東京03-350-7681)/**海外・帰国子女教育相談室**(東京03-469-0581)
美術研究所	美術を愛し、美術を志す人のためのコースです。(東京 03-402-4581・名古屋 052-735-1596)
トライデントカレッジ	スペシャリストを目指す人のためのトライデントカレッジ。 **情報処理/語学/経営実務**(名古屋052-735-1600)
河合文化教育研究所	幅広い教養と深い知識を求める人のために〈公開講座〉を開いています。
進学研究社	大学受験のための学習参考書・問題集の出版、受験生のための情報誌「栄冠めざして」「I・DO」の発行、 デルファイ通添(通信添削コース)などの教育事業を幅広く展開しています。

河合塾

東　京(03)497-1581(代)　横　浜(045)312-6581(代)　名古屋(052)735-1111(代)
大　阪(06)372-3581(代)　広　島(082)263-8581(代)　福　岡(092)714-0581(代)

CROSS MEDiA SOFT

ステレオ12音源の迫力とデジタルサンプリング機能の興奮を作る音楽ソフト

ミュージアム サウンドボードII

MUSIUM SOUND BOARD II

NECサウンドボードII対応 音楽のワープロ

3月5日発売!	●PC-8801mkIISR/TR/FR/MR ●PC-8801FH/MH/FA/MA ●PC-88VA	各ディスク4枚組 ¥12,800	但しPC-8801FA/MA以外は、NECサウンドボードIIが必要

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

■NEC「サウンド・ボードII」によるFM音源6声、ドラム・サウンド6声、デジタル・サンプリング音1音のステレオ同時演奏を実現!

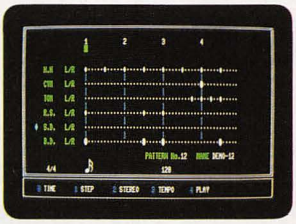
■曲作りも何もかもが簡単。ワープロ感覚で楽譜作成ができます。

■楽譜作成(音符入力)を行いながら、FM音源音色作成、リズム・パターン作成、ADPCMによるデジタル・サンプリング録音が可能。

■その他、楽譜印刷、自動演奏、ファイル・ユーティリティの各モードを装備。



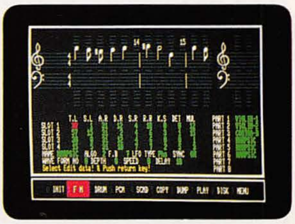
〈楽譜作成モード〉



〈リズム・パターン作成モード〉



〈サンプリング・モード〉



〈FM音源音色作成モード〉

楽譜作成モード

●音符入力は数字キー(音符長指定)とカーソル・キー(音程指定)による2キー指定。さらに、パソコン・キーボードのピアノ鍵盤対応化と2タイプあります。
●3連符、タイ、アクセント、スタカート等はワンタッチ入力。
●1音単位での音色指定、テンポ変更、繰り返し機能、音量変更、ステレオ振り分け出力等、曲作りに便利な機能は楽譜上にダイレクト数値入力。(スペシャル・コマンド機能)
●楽譜作成中の演奏は、指定パートを楽譜スクロール、他全パート音符リアルタイム表示。もちろん、小節指定、パート指定による演奏も可能。
●画面上には随時、入力及び演奏中の各情報(タイトル、テンポ、音色、入力ステップ残数)が表示されます。
●楽譜入力中、FM音源音色作成、リズムパターン作成、デジタル・サンプリングの各モードへ瞬時に移れます。

〈リズム・パターン作成モード〉

●バス・ドラム、スネアドラム、リムショット、タム、シンバル、ハイハットと内蔵リズム6音によるパターン作成ができます。
●1曲中に使用できるリズム・パターンは64種類。パターン作成の操作方法もラクラク簡単。
●楽器単位での左右ステレオ出力、1ステップ単位での音量変更もワンタッチ入力。
●パターン作成中、随時モニター可能。モニターしながらリアルタイムでのパターン入力もできます。

〈デジタル・サンプリング・モード〉

●リアルな音色をそのまま記憶、再生。取り込まれたデータはそのまま1音色として音符演奏可能。
●1音色2秒、最大16音色までのサンプリングを行い、楽譜上で1音単位での音色指定が可能。
●ラジカセ感覚でサンプリング。チューニング機能、連続再生機能も装備。
●取り込まれたサンプリング・データをディスク上にセーブする事もできます。

〈FM音源音色作成〉

●内蔵FM音源は6パート使用。音色作成は楽譜入力中、随時実行できます。
●1曲中に使用できるFM音源音色数は32音色。1音単位での音色指定も可能。
●音色作成方法はすべて数値入力。作成中の音色モニターは音程を確認しながら可能。

プリセット・データ+デモ・ミュージック

●リズム・パターン〜ロック、ポップス、サンバ、ボサノバからマーチ、バラードまでいろいろなジャンルのリズム・パターンが全64種類。
●サンプリング・データ〜ピアノ、バイオリン、トランペット等のリアルな楽器音から人の声等の効果的な音までが全32種類。
●FM音源音色〜ピアノ、ベース、ブラス、ストリングス等FM音源ならではの音が64種類。
●デモ・ミュージック〜全音源をフルに活用したデモ曲を収録。

楽譜印刷モード

●指定パート、指定小節による最大7パートのスコア・プリント・アウト機能。

自動演奏モード

●作成した曲をレベル・メータ、タイマーと共に自動演奏させます。
●演奏モードとして SINGLE PLAY、JUKE BOX、AUTO PLAY の3モードを用意。

ファイル・ユーティリティ

●作成した曲、音色等を表示、ディスク間コピー、削除するモード。

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売 ●お近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F(通信販売係)

資料請求券 BAマガジン 88-4

この春ツクモは
1ランクアップセール

お値段優先！いいものお安くクラス

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH モデル30セット 注番 B401

- PC-8801FHモデル30………¥168,000
- PC-KD854……………………¥89,800
- マウス(TS-M88)………………¥7,800
- ディスケット10枚、ゲームパック…サービス

合計定価¥265,600

ツクモ特価¥149,800

クレジット例	初回¥7,472
月々¥7,100×23回	

PC-8800シリーズ
PC-8801MH 注番 B402

- PC-8801MH……………………¥218,000
- PC-KD854……………………¥89,800
- マウス(TS-M88)………………¥7,800
- ディスケット10枚＋ゲームパック…サービス

合計定価¥315,600

ツクモ特価¥169,800

クレジット例	初回¥9,572
月々¥8,000×11回	

X1 twin パソコンテレビ 注番 B403

- CZ-830CB……………………¥99,800
- CZ-820DB……………………¥79,800

合計定価¥179,600

ツクモ特価¥1⑦9,000

X1 turbo Z II パソコンテレビ 仕様

- CZ-880CB……………………¥218,000
- CZ-880DB……………………¥109,800
- New BASIC……………………¥16,800

合計定価¥344,600

注番 B404 **ツクモ㊙特価！**
☎でお問い合せ下さい。

PC-8801mkII/SR/FR/FH用 増設ドライブ

- 取付ネジ、説明書付
- FR/FHは別売ケーブル¥2,000が必要です。



ナショナル
JA-551 注番 B405
特価¥18,800

ティアック
FD-55BR
特価¥19,800
注番 B406



ツクモオリジナルマウス

- 操作性を100%考えた自然なデザイン。ケーブル長は余裕の1.5m
- 仕様は各メーカー純正品とコンパチです。



注番 B407

TS-M98	(ベージュ) 98シリーズ専用	特価¥4,800
TS-MX1	(ベージュ) X1/MZ-2500用	特価¥5,800
TS-M88	(ブラック) 88SR以降、FM-AV、MSX用	特価¥5,800

手軽に1ランクアップ―パソコンラック

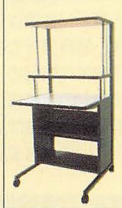
PW-876 定価¥22,000 注番 B408



- 棚板4枚
- 855(H)×600(D)×615(W)

ツクモ特価 **¥12,800**

PW-877 定価¥35,000 注番 B409



- 棚板5枚
- 1280(H)×600(D)×620(W)

ツクモ特価 **¥19,800**

SR-007 定価¥24,500 注番 B410



- 棚板4枚
- 1265(H)×700(D)×620(W)

ツクモ特価 **¥16,800**

(別売マウステーブル¥5,800 ペーパートレイ¥4,800)

SR-106 定価¥36,800 注番 B411



- 棚板4枚
- ACコンセント付
- 1265(H)×700(D)×620(W)

ツクモ特価 **¥19,800**

ツクモオリジナル 5インチ2Dドライブ

TS-FD MKII X1セット



- TS-FD MKIIにケーブル及び特製I/Fをセットしたもので、これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-502F(2ドライブ)相当品です。

2ドライブ **特価¥56,800** 注番 B412
(黒又はベージュのどちらかをご指定下さい。)

ツクモオリジナル5インチ2HD

TS-FDD MKII X1

X1ターボ2HD/2DD 自動切替
1ドライブ **特価¥39,800** 注番 B413
2ドライブ **特価¥61,800** 注番 B414

進級したら パソコン通信だ！



アイワ モデム
PV-A1200MKII
1200/300ボー対応 定価¥26,800
特価¥22,800 注番 B415

オムロン モデム
MD-1200E
1200/300ボー対応
定価¥24,800
特価¥19,800
注番 B416



現金書留申込書 BM4係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

ご利用ください。通信販売

―現金書留でお申し込みの方は―
- 左記申込書を同封の上、下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

―銀行振込でお申し込みの方は―
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

富士銀行 神田支店㊟No.894047 九十九電機㈱宛

―クレジットでお申し込みの方は―
- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。

お申し込みも電話1本でOK！

―代金引き換えでお申し込みの方は―
- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
- 配達日の指定もできます。

3/6〜4/10がチャンス!
期間中、広告掲載商品をお求めの方は送料無料でお届けします。

お申し込みは今すぐ
☎03-251-9911
通信販売部へ
お電話1本でクレジットもOK

内容充実! 1ランクアップクラス

いまどきのMSX2



ソニー F1XD
HB-F1XD
定価¥54,800



ナショナル A1F
FS-A1F
定価¥54,800(漢字ROM内蔵)

どちらもジョイスティックとディスケット5枚付で 注番B417
ツクモ特価¥49,800

今までのMSXを1ランクアップ!
MSX用ドライブ

- ソニー HBD-F1 注番B418 特価¥34,800
- ナショナル FS-FD1A 注番B419 特価¥39,800

シャープ 周辺機器大特価

- CZ-503F…………特価¥39,800
  (5インチ2D、1ドライブ) 注番B420
- TS-M25…………特価¥7,800
  (MZ-2500シリーズメインRAM) 注番B421
- TS-V25…………特価¥8,800
  (MZ-2500シリーズ、ビデオRAM) 注番B422
- TS-VM25…………特価¥15,800
  (メインRAM+ビデオRAM) 注番B423

FM77AV20EX 注番B424

- FM77AV20EX…………¥128,000
- FMTV-152…………¥89,800
- マウス(TS-M88)…………¥7,800

合計定価¥225,600

ツクモ特価¥149,800
ディスケット5枚+ゲームパックサービス
*月々¥7,120×24回などクレジットもできます。

FM77AV40EX 注番B425

- FM77AV40EX…………¥168,000
- FMTV-154…………¥138,000
- マウス(TS-M88)…………¥7,800

合計定価¥313,800

ツクモ特価¥204,800
ディスケット5枚+ゲームパック付
*月々¥9,700×24回などクレジットもできます。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FA 注番B467

- PC-8801FA…………¥168,000
- PC-KD854…………¥89,800
- マウス(TS-M88)…………¥7,800
- ディスケット10枚+ゲームパック…サービス

合計定価¥265,600

ツクモ特価¥175,000

クレジット例	初回¥8,600
月々¥8,300×23回	

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA 注番B468

- PC-8801MA…………¥198,000
- PC-KD854…………¥89,800
- マウス(TS-M88)…………¥7,800
- ディスケット10枚+ゲームパック…サービス

合計定価¥295,600

ツクモ特価¥195,000

クレジット例	初回¥10,700
月々¥9,200×23回	

手軽に1ランクアップ——プリンター(ケーブル・用紙付)

スター精密 24ドット熱転写プリンター
TR-24CL 定価¥69,800 注番B469
カラー対応、ハガキ印字可能(FM/PC)
ツクモ特価¥39,800

NEC 熱転写漢字プリンター
PC-PR101TL 注番B472
定価 ¥79,800
ツクモ特価¥49,800

ブラザー 24ピンドットプリンター
M-1024II(FM/PC/MSX) 注番B470
定価 ¥99,800
ツクモ特価¥59,800

シャープ 熱転写カラープリンター
MZ-1P17(X1/MZ-2500) 注番B473
定価 ¥79,800
ツクモ特価¥44,800

シャープ 24ピンドットプリンター
CZ-8PK5(X1用) 注番B471
定価¥129,000
ツクモ特価¥69,800

富士通 熱転写漢字カラープリンター
FMPR-203W2 注番B474
定価 ¥80,000 (FMPR-203B2のホワイト仕様)
2台限り ツクモ特価¥54,000

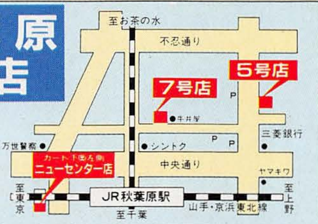
受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

秋葉原各店



〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
㊔AM10時〜PM7時 今月の定休日 3/10.17

ニューセンター店	☎03-251-0987
秋葉原5号店	☎03-251-0531
秋葉原7号店	☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10:00〜PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 定休日 毎週月曜日
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 定休日 毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

THANKS 41th. プロスタッフ 九十九電機

1ドットの精度チャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。"XE-1PRO"はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



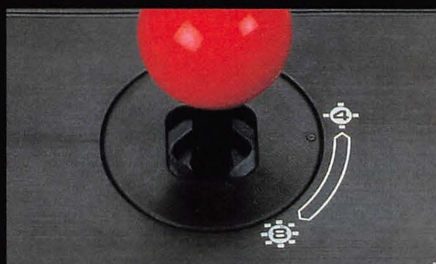
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

に

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

新方式の8方向,4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(USM-3×3本)を使います。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格 **9,500円**(送料500円)

寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。



©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

アウトランウォーレット
標準価格1,200円



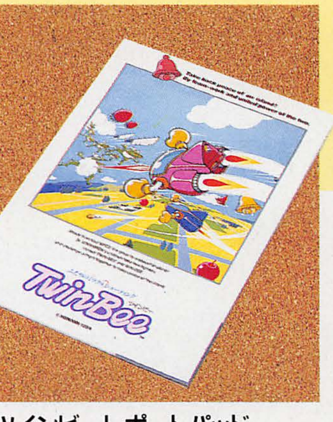
©KONAMI

手紙？ メモ帳？ 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな？友だちへの手紙、メモ帳？…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。



沙羅曼蛇レポートパッド
標準価格250円



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

思いっきり

●当社商品は、DEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。 ●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコ、タイトーのキャラクター下敷の中から、



もっとパワーアップしよう。

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。ファミコン版ソフトに続き、ＭＳＸ版「沙羅曼蛇」の発売により、ますます人気が高まってきましたね。ユニット内容は消ゴムと鉛筆が６本､それに､つや消しのブラックを基調にした「沙羅曼蛇」のイラストのカンペンケースのセットです。また、カンペンケースに、「ビッグバイパー」のイラストが印刷されているＢタイプも好評発売中です。

沙羅曼蛇 サラマンダ

HYPER UNIT

サラマンダハイパーユニット（Aタイプ/Bタイプ）

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　**標準価格950円**

下敷だって御洒落(おしゃれ)したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全７種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**各標準価格200円**



沙羅曼蛇Aタイプ（品切れ）



グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ



ハイパーオリンピック



ツインビー

タイトーグッズも花盛り。

今月もまたまたニューフェイスが加わり，タイトーグッズもにぎやかになってきました。
今月ご紹介する商品は，「レインボーアイランド」ウォーレットと「バブルボブル」下敷です。
ウォーレットは，すべて着脱式の小銭ポケットと，テレフォンカード等が４枚入るカードケースが付いています。
マニアには，必携のアイテムですぞ。



ダライアス／バブルボブル／レインボーアイランドウォーレット 各標準価格1,200円

タイトーキャラクター下敷の裏側は，キャラクタ・デザインシートまたは，320×200ドットの方眼シートが印刷されています。

バブルボブル下敷
標準価格200円





ダライアス下敷
標準価格200円



レインボーアイランド下敷
標準価格200円

©TAITO CORP.

凝りたいね。

5枚以上でお願いします。●通信販売のくわしい説明は巻末を御覧ください。

電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111

遊び心にあふれた財布だ。

毎度，お騒がせしております。ナムコキャラクターグッズです。先月発売された「ドラスピ」，「妖怪道中記」ウォーレットはいかがでしたか。先日DEMPA／ペンタンの制作部員が某ゲームセンターで「ドラスピ」ウォーレットを装備したゲームプレイヤーを目撃し感動しておりました。発売が予定されている「パックマニア」，「ファイナルラップ」ウォーレットは，発売時期がすこし遅れます。もうお金を送ってくれた方，ごめんなさい。なるべく早くキミたちの手にお届けできるようガンバリマス。



ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円



ドラゴンスピリットウォーレット
標準価格1,200円



源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円



パックマニアウォーレット
近日発売



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円



ファイナルラップ
ウォーレット
近日発売

※本品は試作品です。製品のデザインは変更されます。

速報！
早い者勝ち

「イシターの復活」，「ワンダーモモ」テレカセットは，あとわずかですが在庫があります。御希望の方は，DEMPA／ペンタンまで電話で在庫の有無を確認のうえ，本誌後ページの通信販売の方法をよく読んで申し込んでください。

DEMPA/ペンタン

春のナムコグッズラインナップ



剣,鏡,曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が6本,「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース,「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムがセットになっています。これらの宝物をうまく使い,苦手な科目を打ち砕こう。
「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

源平討魔伝(げんぺいとうまでん) 三種の神器

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円



イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編,「ザ・リターン・オブ・イシター」が,文具セットになったゾ。その名も,トレージャーボックスII。カンペンケースには,蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には,もれなく記入して下さい。

THE RETURN OF ISHTAR ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII TREASURE BOX II

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円



源平討魔伝下敷 標準価格 200円



ザ・リターン オブ イシター下敷 標準価格 200円



妖怪道中記下敷 標準価格200円

DEMPA/ペンタンのナムコキャラクター下敷の中に「妖怪道中記」が新しく加わりました。PCエンジン用ソフトで話題沸騰の人気キャラクターです。
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は,他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から,5枚一組で申し込んでください。送料は5枚一組で300円です。



ドルアーガの塔 トレーナー
色:グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ:S/M/L **標準価格4,500円**
ホワイトMとグリーンMは完売しました。



マッピートレーナー
色:イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ:S/M/L **標準価格4,300円**



パックランドトレーナー
色:イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ:S/M/L **標準価格4,300円**

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸囲	身長
S	78~86(cm)	145~155(cm)
M	84~92(cm)	155~165(cm)
L	90~98(cm)	165~175(cm)

■申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店(後の方のページを参考にして下さい)で直接購入するか,通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は,本誌に折り込まれている払込通知表(赤い印字の横長の紙)を使った郵便振替によるものと,現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については,後の方のページを参考にして下さい。

■お知らせ

「ドラゴンスピリット」,テレカセットは完売しました。
「パックマン」,「マッピー」,「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。

発売元:電波新聞社 ©株式会社 ナムコ
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111

心を満たす先端技術——Human Electronics

パナアミューズメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、
ふたつのアシュギーネソフトだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円

パナアミューズメントカートリッジ
SW-M001 標準価格3,800円
※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K、VRAM128K)

けっきょく、フロッピーが欲しくなる。



A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。



NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう！

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ：日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic A1F

松下電器産業株式会社

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

1988年4月号 目次

4

CONTENTS

創刊70号記念特大号

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン 4月号
第7巻　第4号
昭和63年3月25日印刷
昭和63年4月1日発行
定価380円
電波新聞社 1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

SONY

▼これが、「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえて、ゲーマーの君も 今日からプログラマー!

BASIC プログラミング ツール

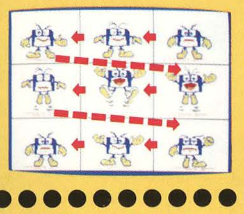
ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!

▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!



②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!



自分でプログラムしたカンゲキ画面。プリントアウトして残したり、友たちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。

鮮明さて差をつけるなら、新発売のHBP-F1プリンタだ! くわしくは右ページ

③スロットマシンプログラム

くじ引き、パーティ、これで盛りあがれ!

「よし、今日のパーティは特賞 MSX MSX MSX を3本出そう!」自由に決めて、みんなで遊べるスロットマシンゲーム。もちろん、自作の絵柄を使って、オリジナル版をつくることもOKだ!

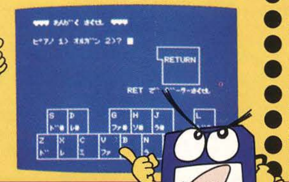
●ホラ、こんなふうに➡ 自分で絵をつくって楽しもう!



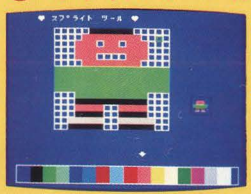
④基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"、それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!



⑤スプライトパターン作成プログラム



⬆ たとえは、ここに登場する ツール君も、こう描ける

カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。

⑥カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。

連射機能付ジョイパッド ⬇
JS-303T 2,000円



⑦シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。⑤でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると音がする!

タマを撃つルーチンと、当たり➡判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!



グラフィックエディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ゲームのタイトル、背景。コリにコッて、自慢しよう。



紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5〜8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。

新発売モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写!

⬅こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。

特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

①SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ!
(右はプログラム・リストの一部)



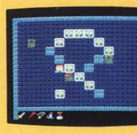
②キャリーフルーツ



「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全部クリアできるか。

③奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

④ZIG

(プログラム・リスト掲載)

テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク ●目ざまし時計 ●ディスクコピー ●関数グラフ ●MSX-DOS ●ベーシックファイラー

HiTBiT MSX2



ちょっとかじれば、欲しくなる。プログラミング用プリンタとモニター。

●F1プリンタHBP-F1 ¥44,800
英文3種、和文3種のマルチフォント/JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵/ 24×24ドット/ハガキ印字もカンタンにOK。 新発売

●F1モニター CPS-14F1 ¥64,800
14型・アナログRGBモニターディスプレイ/2,000文字表示でダントツ鮮明画像 3/21発売

いま、F1XD 1台に1枚「特製プログラミングおたすけディスク」(F1ツールディスク) 非売品 をプレゼント (2月21日〜4月20日)

期間中 F1XDか ディスクドライブのHBD-F1 HBD-20Wお買いあげの方にもれなく、プログラミングにカンタン入門できる特製F1ツールディスク をプレゼントします。

(このディスクは、HB-F1XD・HBD-F1・HBD-20W専用です。)



ゲームづくりに挑戦するなら、今だ。

F1XD

HB-F1XD
¥54,800

連射、スピコン、プログラミング。実力のディスク内蔵マシン

●大容量の3.5インチFDD内蔵 ●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ ●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン ●10キー付き、JIS配列キーボード

BASIC解説書つき。



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

初心者のためのプログラム講座

ぶっちぎりテクニック考 for MSX/MSX2

入門編 —カベを作ってみよう(VRAMのお話)—

by　Kimco

さて，今回のテーマは？

さて，前回の講座はどうでしたか？とりあえず，画面上で「物が動く」という状態にはなりましたね。でも，このままでは，ただ動いているだけで，どうにもなりません。普通のゲームなら，画面上にはプレイヤー・キャラクターの他にも，敵や味方，障害物などがあって，お互いの関係でゲームが成り立っていますよね。

そこで今回は，プレイヤー・キャラが移動するときに障害となる「カベ」を作ることにします。いよいよV－RAMの話がでてきて，少々むずかしくなりますが，これをクリアしないと，まずゲームは作れないので，よく読んでしっかり理解してくださいね。

カベを表示するには…

まず画面にカベを表示しなければなりません。一番簡単な方法は，ＰＲＩＮＴ文をズラリとならべるやりかたでしょう。**リスト１**を見てください。四角いワクを描くプログラムです。

ただ，ワクの中で動きを限定するだけなら，前回でもやったジョイスティックで，“A”を動かすプログラムのように，座標をはみださないようにすることで可能です。そこで，**リスト２**を，**リスト１**につなげてＲＵＮさせると……，確かに“A”がカベに当たってワクの外にでられないように見えます(**第１図**)。しかし，530行の，

…(X＞2)…

を

…(X＞1)…

と変えてみると……，おやおや，“A”は左端のカベをふみつぶしてどんどん消してしまいます(**第２図**)。どうなっているのでしょうか？

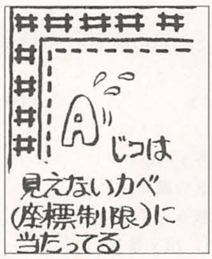
この現象を説明するには，パソコンがどういう仕組みで画面を表示しているのかを知らなくてはなりません。

《リスト１》ＰＲＩＮＴ文で四角いカベをつくるプログラム・リスト

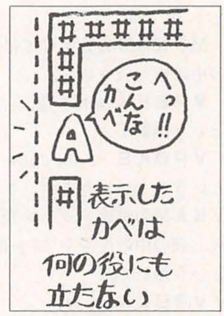
```
100 CLS
110 PRINT" #########################"
120 PRINT" #                       #"
130 PRINT" #                       #"
140 PRINT" #                       #"
150 PRINT" #                       #"
160 PRINT" #                       #"
170 PRINT" #                       #"
180 PRINT" #                       #"
190 PRINT" #                       #"
200 PRINT" #                       #"
210 PRINT" #                       #"
220 PRINT" #                       #"
230 PRINT" #                       #"
240 PRINT" #                       #"
250 PRINT" #                       #"
260 PRINT" #                       #"
270 PRINT" #                       #"
280 PRINT" #                       #"
290 PRINT" #                       #"
300 PRINT" #                       #"
310 PRINT" #########################"
```

《リスト２》リスト１の付加リスト。これでカベの中で“A”が動く，が…

```
400 X=2:Y=1
500 LOCATE X,Y:PRINT " "
510 A=STICK(0)
520 Y=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8)AND(Y>1))-((A=4 OR A=5 OR A=6)AND(Y<19))
530 X=X+((A=8 OR A=7 OR A=6)AND(X>2))-((A=2 OR A=3 OR A=4)AND(X<24))
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```



《第１図》リスト１＋リスト２を実行させると



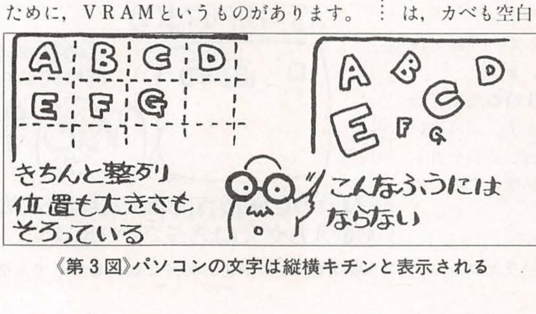
《第２図》見えないカベを動かしてみると…

V-RAMの話

これはパソコンの機種によってかなり異なっていますが，ここでは主にＭＳＸについて話を進めます。

パソコンの文字は，縦横にキチンと並んで表示されます。半文字ぶんズレたり，字が曲がったりすることはありません(ＳＣＲＥＥＮ２以降は特別)。まるで，画面にマス目が入っていて，その中に字が書かれているようです(**第３図**)。

そうです，実際パソコンの画面には，見えないマス目が入っているようなもので，そのマス目の中に，文字や記号の書かれたカードを置くようにして，画面を作っています。このとき，パソコンにどこのマスに何のカードを置くのか，ということを示すために，ＶＲＡＭというものがあります。



《第３図》パソコンの文字は縦横キチンと表示される

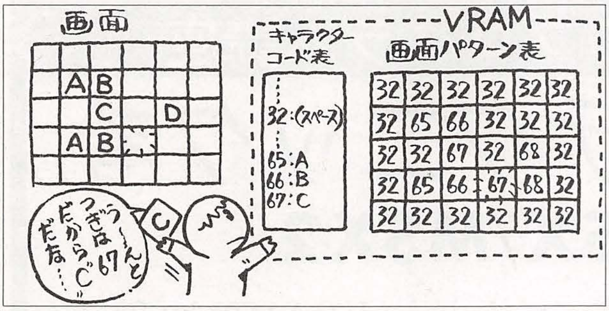
このＶＲＡＭは，あくまでメモリなので，数値しか書き込めないのですが，“カード”つまりキャラクターにキャラクター・コードという番号をつけて，その番号によってキャラクターを見わけられるようになっています。

ちょっとむずかしいかな？では**第４図**を見てください。パソコンが画面を表示するときに，どんな作業をしているのかイラスト化したものです。つまり，パソコンはＶＲＡＭにある表をもとにして，画面を作っているわけです。

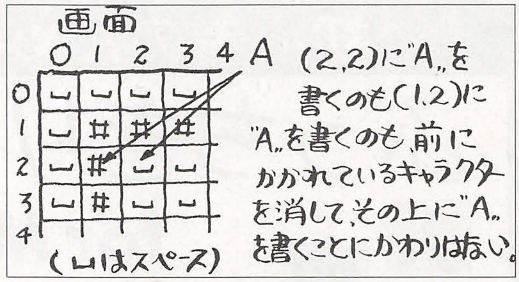
カベを調べる

なぜカベがあっても関係なくふみつぶしてしまうのか？それは，パソコンにとっては，カベも空白もキャラクターの一つでしかなく，“A”を書こうとするときに，そこに何が書かれていようとまったく関係ないのです(**第５図**)。

ですから，“A”をカベで行き止まりにさせるには，“A”を動かす前に，そこに何が書か



《第４図》画面表示の実際



《第５図》画面上に文字を書くということは…

れているのか調べなければならないのです。

さて，カンのよい読者の方はもうお気付きと思いますが，画面上の"カベ"の有無を調べるには，このＶＲＡＭの表を調べればよいことになります。なぜなら，ＰＲＩＮＴ文で表示した文字も，画面に表示されている限りＶＲＡＭに書かれているということに変わりはないからです。では，このＶＲＡＭを調べるにはどうしたらよいのでしょう？

ＭＳＸのＢＡＳＩＣでは，このＶＲＡＭの中の値を扱うのに，

ＶＰＥＥＫ(add)（読みだす）

という関数と，

ＶＰＯＫＥ　add, code（書き込む）

という命令があります。さっきの**第４図**のＶＲＡＭの画面パターン表を扱うのですから，表の中の位置を「縦ｙ番目，横ｘ番目」という感じで，

ＶＰＥＥＫ(x, y)

などとできればよかったのですが，残念なことに，アドレス，つまり番地で位置を指定しなければなりません。ＭＳＸのスクリーン・モード１の場合，この番地は6144（16進数で1800Ｈ，関数ＢＡＳＥ(5)で得られる）からはじまります(**第６図**)。つまり，(0, 0)は6144番地，(１，０)は6145番地というように，番地が割りふられているのです（**第７図**）。

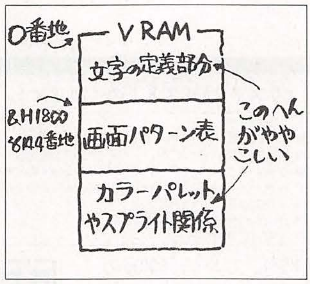
この番地の割りふりはかなりややこしいので，いずれくわしく解説します。それから，キャラクター・コード表は，マニュアルに載っていますので，じっくり見てください。

もう少しわかりやすくするために，サンプル・プログラムを作ってみました。それが**リスト３**です。順に説明していきましょう。

10行：いわゆる初期設定です。スクリーン・モードを１にして，画面の横幅を32文字にしています。

20行：ＶＲＡＭ内の表の先頭番地を変数ＡＤに入れておきます。これはいちいち番地を打ち込む手間を省くのと，番地の変更を楽にするためのものです。

30行：画面左上スミに"Ａ"を書きます。「65」は，"Ａ"のキャラクター・コードです。



《第６図》ＶＲＡＭ上のスクリーン１の位置

40行：１文字分入力待ちをします。これは勝手にプログラムが進んでしまって，何だかよくわからないうちに終わってしまうのを防ぐためによく使います。Ａ＄に入力された１文字が入りますが，ここではＡ＄は無意味です(**第８図**)。

50～80行：画面の上の左端から右端まで順に"Ａ"を書き込んでいきます！(**第９図**)。70行は前回でも説明したウエイトです。

90行：40行と同じです。

100～150行：今度は縦方向に書いていきます。「32」という数字がありますが，これはちょうど横方向に32文字ぶんのマスがあるので，番地を＋32すると，ちょうど真下の番地になるのです(－32だと真上)。

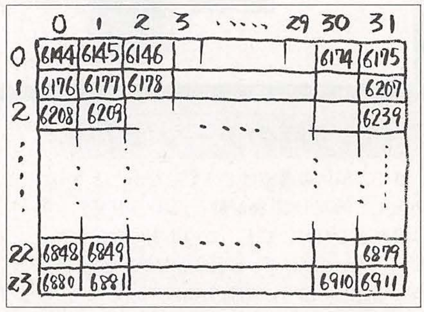
160行～：ＸとＹの入力によって，画面上の(Ｘ，Ｙ)の場所に"Ａ"を表示するようになっています(**第10図**)。

190行の式

ＡＤ＋32×Ｙ＋Ｘ

これが，Ｘ，Ｙから番地を求める式です。

さて，これでＶＲＡＭの構造はほぼわかってもらえたと思います。



《第７図》ＳＣＲＥＥＮ１の画面パターン表

《リスト３》ＶＲＡＭの中の値を扱う
サンプル・プログラム・リスト

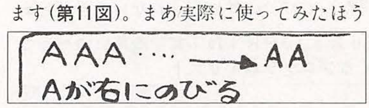
```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 VPOKE AD,65
40 A$=INPUT$(1)
50 FOR I=1 TO 31
60 VPOKE AD+I,65
70 FOR J=0 TO 90:NEXT J
80 NEXT I
90 A$=INPUT$(1)
100 VPOKE AD+32,65
110 A$=INPUT$(1)
120 FOR I=1 TO 15
130 VPOKE AD+I*32,65
140 FOR J=0 TO 90:NEXT J
150 NEXT I
160 CLS
170 INPUT" X ";X
180 INPUT" Y ";Y
190 VPOKE AD+32*Y+X,65
200 END
```

「ＶＰＥＥＫってなんだ？」

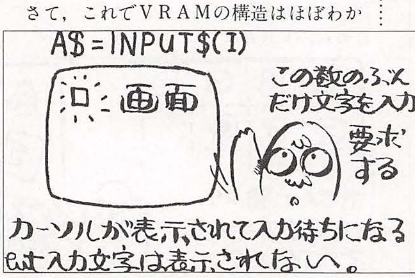
質問がでるようになったということは，少しわかってきたのでしょうか。ＶＰＥＥＫですか…，う～ん，これは簡単に言ってしまえば，ＶＰＯＫＥの逆です。

Ａ＝ＶＰＥＥＫ(ＡＤ)

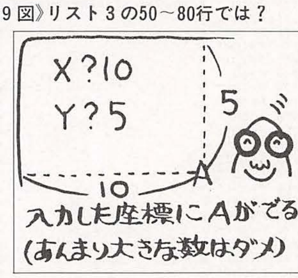
などとすれば，ＡにＡＤ番地の内容が入ります(**第11図**)。まあ実際に使ってみたほう



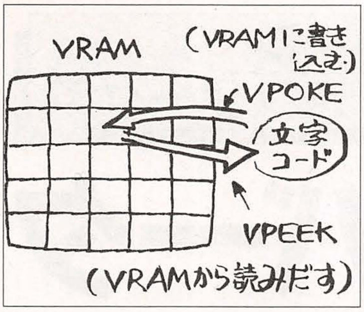
《第９図》リスト３の50～80行では？



《第８図》リスト３の40行では何をやってるの？



《第10図》リスト３の160行～は？



《第11図》VPOKE，VPEEKとは？

が理解もしやすいでしょうから，**リスト4**を打ち込んでみてください。ワクの中にもいろいろと障害物がありますが，はたしてどうなるでしょうか。カーソル・キーで“A”を移動させてみてください。

「オッ，ひっかかる，ひっかかる」

そう，ちゃんと障害物(#)では進めずに“A”が動きまわるはずです。どのようにしているのかというと，**第12図**のフローチャートを見てください。横に入っている数字は，その処理をしている行番号です。

さて，ここらでちょっと高等テクニックを…。**リスト4**の500行～620行を**リスト5**のように書きかえてみてください。そう，前回説明した論理式です。ずいぶんスッキリするでしょう？**リスト4**と**リスト5**をよく見比べて復習してくださいね。

では，ここで問題です。**リスト5**ではXとYの二つの要素で位置を表していますが，これを一つにするにはどうすれば良いでしょう。

「え～？一つっていうことは変数も一つにするの？」

そのとおり。ではヒント，±32。

「32ィ～？　何それ？」

ここまでの説明の中で±32がでてこなかったかな？

「あぁ，±32で真下や真上を指すっていう……あっ！そうか，番地をそのまま使うんでしょ？(第13図)」

正解，**リスト6**みたいにすることもできるんですよ。これだと変数が少なくてすむし処理速度もあがってラッキーということが多いんです。

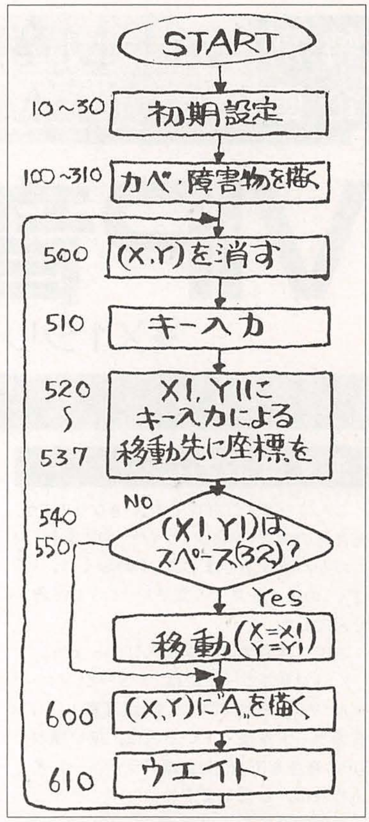
おわりに

さあ，これでどうにかカベが作れるようになりました。でも，このままでは自分1人がカベの中にいるだけで，なんだか閉じ込められているみたいですね。それにカベがあるだけけで，他には何もないので，見るからに飢死してしまいそうです。カベを壊して脱出するか，食べ物でも与えてやらないことには……。

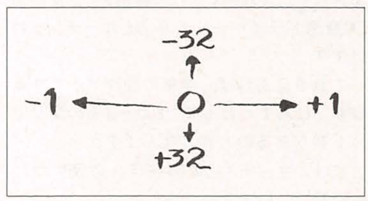
というわけで，次回はカベ以外のキャラクターの作りかた，使いかたと，仲間や敵のだしかたについて解説しようと思います。お楽しみに！

《リスト4》障害物の中をカーソル・キーで“A”を動かすプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 X=2:Y=1
100 CLS
110 PRINT" #########################"
120 PRINT" #                       #"
130 PRINT" #         #             #"
140 PRINT" #   #     #     #       #"
150 PRINT" #      ####         #   #"
160 PRINT" ###                     #"
170 PRINT" #           ####        #"
180 PRINT" #   #    #              #"
190 PRINT" #   ##   #              #"
200 PRINT" #    ##  #           #  #"
210 PRINT" #               ##      #"
220 PRINT" #            #          #"
230 PRINT" #            #          #"
240 PRINT" # #   ###               #"
250 PRINT" # #                     #"
260 PRINT" # #             ###     #"
270 PRINT" #        #      #       #"
280 PRINT" #        #      #       #"
290 PRINT" #                       #"
300 PRINT" #                       #"
310 PRINT" #########################"
500 VPOKE AD+Y*32+X,32
510 A=STICK(0)
520 X1=X:Y1=Y
530 IF A=1 THEN         Y1=Y-1
531 IF A=2 THEN X1=X+1:Y1=Y-1
532 IF A=3 THEN X1=X+1
533 IF A=4 THEN X1=X+1:Y1=Y+1
534 IF A=5 THEN         Y1=Y+1
535 IF A=6 THEN X1=X-1:Y1=Y+1
536 IF A=7 THEN X1=X-1
537 IF A=8 THEN X1=X-1:Y1=Y-1
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN X=X1:Y=Y1
600 VPOKE AD+Y*32+X,65
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```



《第12図》リスト4のフローチャート



《第13図》移動方向とアドレス差

《リスト5》リスト4の500～620行を論理式で示したプログラム・リスト

```
500 VPOKE AD+Y*32+X,32
510 A=STICK(0)
520 Y1=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8))-((A=4 OR A=5 OR A=6))
530 X1=X+(A=8 OR A=7 OR A=6)-(A=2 OR A=3 OR A=4)
540 A=VPEEK(AD+Y1*32+X1)
550 IF A=32 THEN X=X1:Y=Y1
600 VPOKE AD+Y*32+X,65
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```

《リスト6》論理式を使ってリスト4をスッキリさせたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32
20 AD=6144
30 PD=32*1+2
100 CLS
110 PRINT" #########################"
120 PRINT" #                       #"
130 PRINT" #         #             #"
140 PRINT" #   #     #     #       #"
150 PRINT" #      ####         #   #"
160 PRINT" ###                     #"
170 PRINT" #           ####        #"
180 PRINT" #   #    #              #"
190 PRINT" #   ##   #              #"
200 PRINT" #    ##  #           #  #"
210 PRINT" #               ##      #"
220 PRINT" #            #          #"
230 PRINT" #            #          #"
240 PRINT" # #   ###               #"
250 PRINT" # #                     #"
260 PRINT" # #             ###     #"
270 PRINT" #        #      #       #"
280 PRINT" #        #      #       #"
290 PRINT" #                       #"
300 PRINT" #                       #"
310 PRINT" #########################"
500 VPOKE AD+PD,32
510 A=STICK(0):P1=PD
520 P1=P1+32*((A=1 OR A=2 OR A=8)-(A=4 OR A=5 OR A=6))
530 P1=P1+(A=8 OR A=7 OR A=6)-(A=2 OR A=3 OR A=4)
540 A=VPEEK(AD+P1)
550 IF A=32 THEN PD=P1
600 VPOKE AD+PD,65
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```

特別企画 X1FM音源MMLサブ・ルーチン
NEW FM音源ドライバー　アフターケア

VIP音源コンバータ

※X1シリーズ用FM音源ボードが必要です。

GORRY

まずはおわび…

こんにちは！GORRYです。いきなりですが，先月号のNEW FM音源ドライバーの記事中にいくつかバグがありました。くわしくは，「でばぐ」のほうを見てください。どうもすみませんでした。

さて，今月のメインに入りましょう。

X1FM音源ボードには，ミュージック・ツール「VIP」が付いていますね（写真1）。FM音源ボードを使っている人は，使い慣れたVIPの音色をNEW FM音源ドライバーにとり込めれば，と思いますね。

今回紹介する「VIP音源コンバータ」は，まさしく，このVIPで作った音色データをNEW FM音源ドライバーにとり込むルーチンなわけです。

これさえあれば，簡単に曲作りができるはず。なんてったって，200＋αものプリセット音があるのと同じなんですから。

では，さっそくこのルーチンの使いかたを説明していきましょう。

入力のしかた

リスト1がVIP音源プログラムです。入力上の注意点は何もありません。ただCZ-8CB01/8FB01V1.0またはV2.0（turbo Basicは使用できません）上で入力するだけでいいのですが，必ずセーブしてから実行しましょう。どんなプログラムでもいえることですが，消してしまうことがあるからです。ちなみに，このプログラムは，最後には消えてしまいますよ。

それと，NEW-FM音源ドライバーはロードされていてもいなくてもこのプログラムは動作します。

使いかた

使う前に一つだけ注意があります。turboZに付属のVIPのディスクは2HDで書かれています。よって，X1BASICではこのディスクは読めません。X1用VIPのデータを使うか，turbo-BASIC上で2HDのディスクから2Dのディスクへファイルを転送して（FILESしたとき，ファイル各が"….VTD"のものが音色のファイルです）から使うようにしてください。

それでは，使いかたの説明に入りましょう。

まず，**リスト1**はセーブしましたか？では RUN。メニューがでてきます（**写真2**）。これからは，だいたいカーソル・キーで選択，リターン・キーで実行，ESC キーでもどるようになっています。

ここでは，カーソル・キーでドライブ指定，CLR キーで音色データのクリア，ESC キーでプログラムの終了です。ここで，VIPの音色データの入ったディスクをセットして，リターン・キーを押します。

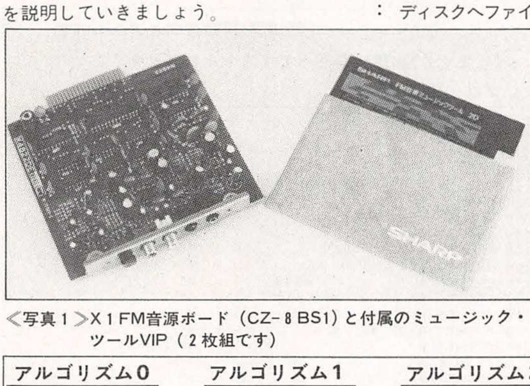
少しすると，ファイル・セレクトの画面になります。（**写真3**）。ここでは，カーソル・キーで上下，リターン・キーでそのデータをロード（ディスクの入れかえやプログラムの終了時などには ESC キーを押してください）。

ファイルを選ぶと，音色セレクトの画面になります（**写真4**）。ここで，コンバートする音色のはじめのNo.と終わりのNo.を指定すると，データを作ってくれます。このデータは，一番最初メニューのデータクリアを実行しないかぎり，たまっていくので，いくつものファイルからひとかたまりのデータを作りだすこともできます。

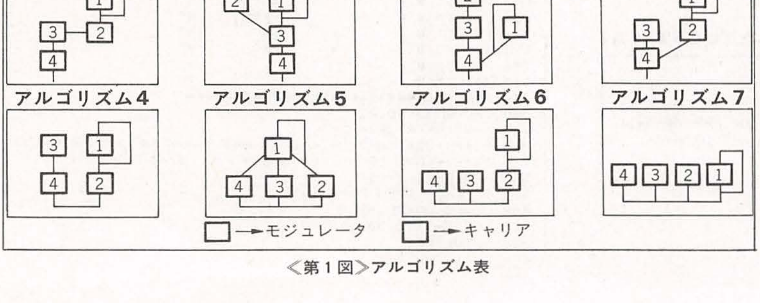
さて，目的のデータをコンバートしたら，一番最初のメニューで，END（ESC キー）を選ぶと，しばらくの沈黙ののち，OKがでます。ここで，

SEARCH "USR1" ⏎

と入力すると，コンバートした音色の数だけ行がでてきます（**写真5**）。この各行のCHRのカッコの中の空白が音色番号の指定になります（先月号参照）。あとはここに好きな音色番号をセットしてリターン・キーでできあがり（**写真6**）！これでOKです。あとは，サンプル・プログラムのリスト2の10～80行を移して，10000行あたりからプログラムを作っていきましょう。



＜写真1＞X1FM音源ボード（CZ-8BS1）と付属のミュージック・ツールVIP（2枚組です）

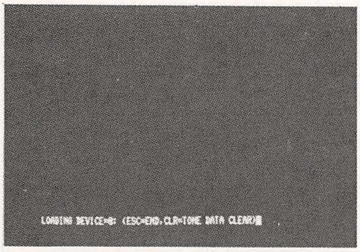


＜第1図＞アルゴリズム表

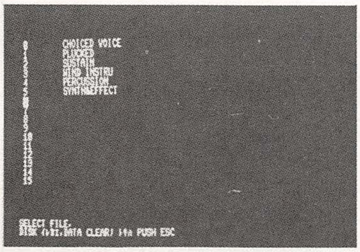
コンバートするデータについて

ほぼ問題なくコンバートできるのですが，VIPのみ存在するパラメータで，コンバートできないものがあります。

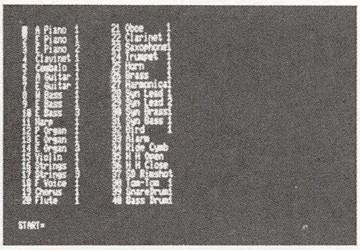
・**LFOディレイ**…ソフトウエアLFOのディレイを使ってください。



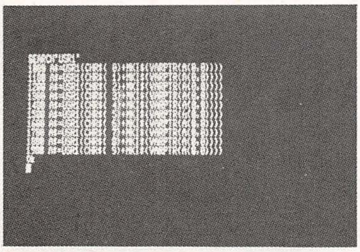
＜写真 2 ＞VIP音源コンバータの実行画面①



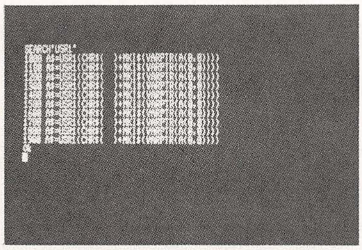
＜写真 3 ＞VIP音源コンバータの実行画面②



＜写真 4 ＞VIP音源コンバータの実行画面③



＜写真 5 ＞VIP音源コンバータの実行画面④



＜写真 6 ＞VIP音源コンバータの実行画面⑤

＜リスト 1 ＞VIP音源コンバータのプログラム・リスト

```
100 CLEAR &HE000:DEFINT A-Z:WIDTH 80:L=1000:DIM T(4,10),F$(127),A$(1),DV$(1)
110 AD=&HE000:DV$(0)="0:":DV$(1)="1:"
120 CLOSE:OPTION SCREEN 2:INIT"MEM:":OPEN "O",#1,"MEM:TONE DATA"
130 CLS:GOSUB"GET FILES":Y=0:IF SE=-1 THEN CLOSE:LOAD"MEM:TONE DATA" ELSE IF SE=
-2 THEN 120
140 CLS:GOSUB"PRINT FILES"
150 IF SE=-1 THEN 130
160 ON ERROR GOTO 190:ER=2
170 LOADM DV$(D)+F$(SE)+".VTD",AD
180 ON ERROR GOTO 0:GOTO 200
190 LOCATE 0,22:PRINT"DISK ERROR!";CHR$(7);INKEY$(1):ON ER RESUME 520,140
200 CLS:FOR I=0 TO 19
210 PRINT I+1;TAB(4);MEM$(AD+I*10,10),I+21;TAB(24);MEM$(AD+I*10+200,10)
220 NEXT:PRINT:SE=0:X=1:Y=0
230 LOCATE 0,22:ST=0 :PRINT "START=";CHR$(26);:GOSUB"TONE NO":ST=SE:IF SE=-1 THE
N Y=0:GOTO 140
240 LOCATE 6,22:PRINT ST
250 LOCATE 0,23:ED=ST:PRINT "E N D=";CHR$(26);:GOSUB"TONE NO":ED=SE:IF SE=-1 THE
N 230
260 LOCATE 6,23:PRINT ED
270 IF ED<ST THEN SP=-1 ELSE SP=1
280 PRINT"DATA MAKE OK?(RET)";:IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 250
290 FOR I=ST-1 TO ED-1 STEP SP:A=AD+I*36+&H190:LOCATE 0,24:PRINT" NOW MAKING No.
";I+1;
300 T(0,0)=PEEK(A+0)MOD64:T(0,1)=15:T(0,2)=PEEK(A+34):T(0,3)=PEEK(A+35)¥128
310 T(0,4)=PEEK(A+31):T(0,5)=PEEK(A+1)¥16:T(0,6)=PEEK(A+1)MOD16
320 T(0,7)=PEEK(A+32)-128:T(0,8)=PEEK(A+33):T(0,9)=3
330 FOR J=1 TO 4:B=A+J-1
340 T(J,0)=PEEK(B+10)MOD32:T(J,1)=PEEK(B+14)MOD32:T(J,2)=PEEK(B+18)MOD32
350 T(J,3)=PEEK(B+22)MOD16:T(J,4)=PEEK(B+22) ¥ 16:T(J,5)=PEEK(B+ 6)
360 T(J,6)=PEEK(B+10) ¥ 64:T(J,7)=PEEK(B+ 2)MOD16:T(J,8)=PEEK(B+ 2) ¥ 16
370 T(J,9)=PEEK(B+18) ¥ 64:T(J,10)=PEEK(B+14)¥128
380 NEXT
390 PRINT#1,L;"FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT":L=L+10
400 PRINT#1,L;"'      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI":L=L+10
410 J=0:GOSUB"L"
420 PRINT#1,L;"'      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN",MEM$(AD+I*10
,10):L=L+10
430 FOR J=1 TO 4:GOSUB"L":NEXT
440 PRINT#1,L;"A$=USR1(CHR$(   )+MKI$(VARPTR(A(0,0))))":L=L+10
450 PRINT#1,L;"'-------------------------------------------------------------
------":L=L+10
460 NEXT:GOTO 230
470 LABEL"L":PRINT#1,L;"DATA ";:L=L+10
480 FOR K=0 TO 9:PRINT#1,USING"###_,";T(J,K);:NEXT
490 PRINT#1,USING"###";T(J,K):RETURN
500 'GET FILES NAME----------------------------------------------------------
510 LABEL"GET FILES"
520 CLS:I$="":SE=0:WHILE I$<>CHR$(13) AND I$<>" " AND I$<>CHR$(27) AND I$<>CHR$(
12)
530 LOCATE 0,20:PRINT"LOADING DEVICE=";DV$(D);" (ESC=END,CLR=TONE DATA CLEAR)",
540 I$=INKEY$(1):IF INSTR("",I$) THEN D=-(D=0)
550 WEND
560 IF I$=CHR$(27) THEN PRINT:PRINT"PROGRAM END OK?(RET)":IF INKEY$(1)=CHR$(13)
THEN SE=-1:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡":RETURN ELSE 520
570 IF I$=CHR$(12) THEN PRINT:PRINT"TONE DATA ALL CLEAR OK?(RET)":IF INKEY$(1)=C
HR$(13) THEN SE=-2:RETURN ELSE 520
580 NO=0:PRINT:PRINT"WAIT A MOMENT.":FOR I=16 TO 31
590 ON ERROR GOTO 190:ER=1:DEVI$ DV$(D),I,A$(0),A$(1):ON ERROR GOTO 0
600 FOR J=0 TO 1
610 FOR K=0 TO 3
620 IF (ASC(MID$(A$(J),K*32+1,1)) AND 1)AND MID$(A$(J),K*32+15,3)="VTD" THEN F$(
NO)=MID$(A$(J),K*32+2,13):NO=NO+1
630 NEXT
640 NEXT
650 NEXT:IF NO=0 THEN PRINT"NO VIP DATA!";CHR$(7);INKEY$(1):GOTO"GET FILES"
660 FOR I=NO TO 127:F$(I)="":NEXT
670 RETURN
700 'PRINT & SELECT FILE NAME------------------------------------------------
710 LABEL"PRINT FILES"
720 LOCATE 0,20:PRINT"SELECT FILE."
730 LOCATE 0,21:PRINT"DISK ｲﾚｶｴ,DATA CLEARﾉ ﾄｷﾊ PUSH ESC";CHR$(26):LOCATE 0,0:FO
R I=FS TO FS+15
740 PRINT I,F$(I);SPC(13)
750 NEXT:LOCATE 1,Y
760 I$=INKEY$(1):Y=15-CSRLIN
770 IF I$=CHR$(27) THEN SE=-1:RETURN
780 IF(I$=CHR$(13) OR I$=" ")AND F$(FS+CSRLIN)<>"" THEN SE=FS+CSRLIN:RETURN
790 IF I$=CHR$(31) THEN 850
800 IF I$<>CHR$(30) THEN 760
810 'CURSOR UP--------------------------------------------------------------
820 IF CSRLIN THEN PRINT I$;:GOTO 760
830 IF FS<16 THEN 760
840 FS=FS-16:GOTO 720
850 'CURSOR DOWN------------------------------------------------------------
860 IF CSRLIN<>15 THEN PRINT I$;:GOTO 760
870 IF FS>112 THEN 760
880 IF F$(FS+16)="" THEN 760
890 FS=FS+16:GOTO 720
900 'TONE NO. SELECT--------------------------------------------------------
910 LABEL"TONE NO"
920 LOCATE X,Y
930 I$=INKEY$(1):X=POS(0):Y=CSRLIN
940 IF I$=CHR$(27) THEN SE=-1:RETURN
950 IF I$=CHR$(13) OR I$=" " THEN SE=Y-(X<>1)*20+1:RETURN
960 IF I$=CHR$(29) OR I$=CHR$(28) THEN LOCATE -(X=1)*20+1,CSRLIN
970 IF I$=CHR$(30) OR (I$=CHR$(31) AND Y<>19) THEN PRINT I$;
980 GOTO 930
```

・キースケール・タイプおよびキースケール・レベル…アウトプット・レベルを操作して自分の耳で合わせてください。

あと，キャリア（第 1 図参照），あるオペレータのアウトプット・レベルが 0 以外（VIP上では127以外）のときは，耳で合わせて値をさげてください。パーカッションのスネアドラム 2 などがその例です。

X1FM音源ボード「CZ-8BS1」をはじめて耳にする方へ

NEW　FM音源ドライバーを動かすには，当然FM音源ボード「CZ-8BS1」が必要です（turboZ以降は内蔵）。というわけで，これについての解説を少々してみましょう。

1：YM-2151（OPM）を搭載して，ステレオ8重和音演奏が可能。

2：ライン，スピーカ，ヘッドホン各端子と，専用スピーカが付属。

3：FM音源ミュージック・ツール「VIP」が付属。

となっています。三つのツール「VIP」を動かすにはディスク・ドライブが必要です。NEW　FM音源ドライバーではとくに必要ありません。また，X1マニアタイプの人はG-RAMボードが必要です。

接続方法

1：X1マニアタイプおよびDの人は拡張I／OボードCZ-8EPを，Cの人は拡張I／OボックスCZ-8EBを本体に接続する。

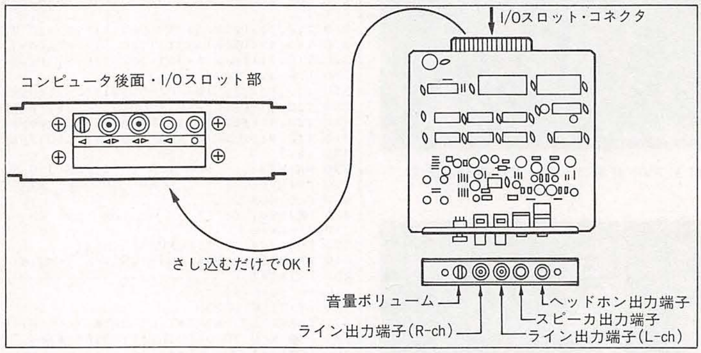
2：FM音源ボードを，IC等のあるほうを上にして，金色の端子のほうからしっかりと止まるまで入れる。

3：ステレオやラジカセ等をつなぐライン端子，ヘッドホンをつなぐヘッドホン端子，スピーカをつなぐスピーカ端子があるので，それぞれ好みによってつなげる。

これでできあがりです。なお，本体の後ろにあるスイッチを切ってから行ないましょう。

《第1表》FM音源ボードを使用する場合必要なオプション

オプション / コンピュータ	グラフィックRAMボード	拡張I/Oボード	拡張I/Oボックス	5インチ・ミニフロッピーディスク・ユニット（2D）
	CZ-8GR	CZ-8EP	CZ-8IEB(S/R)	CZ-502F（推奨機種）
CZ-800C	○	○	—	○
CZ-801C	—	—	○	○
CZ-802C	—	○	—	○
CZ-803C	—	—	—	○
CZ-804C	—	—	—	○
CZ-811C	—	—	—	○
CZ-820C	—	—	—	○
CZ-850C	—	—	—	○



《第2図》X1FM音源ボードの接続のしかた

《リスト2》サンプル・プログラム・リスト（ツインビー）NEW FM音源ドライバーを起動させてから走らせる

```
1 '-----------------------------------
2 '
3 '     TWIN BEE         MAIN B.G.M
4 '
5 '     FOR X1  WITH NEW FM-DRIVEW
6 '
7 '     PROGRAMED      BY     GORRY!
8 '
9 '-----------------------------------
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:DIM A(4,10)
20 DEFUSR1=&HF200
30 DEFUSR2=&HF203
40 DEFUSR3=&HF206
50 DEFUSR4=&HF209
60 DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 'ﾄｳｺｳｽﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾆﾊ ｶﾅﾗｽﾞ ｺﾉ ﾘｽﾄﾉ 10-80 ｷﾞｮｳｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ。
    ﾏﾀ ﾌｳﾄｳ ﾆﾊ 「NEW FM-DRIVER ﾖｳ」 ﾄ ｶｲﾃ ｸﾀﾞｻｲ。                    BY GORRY!
999 '-----------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1010 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1020 DATA 61, 15,   2,   1,   0,   0,   0,   0,   0,  3,   0
1030 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AMS-EN           STRING 1
1040 DATA 20,   0,   0,   1,   0, 27,   0,   1,   0,   0,   0
1050 DATA 15,   0,   0,   6,   0,   5,   0,   2,   1,   0,   0
1060 DATA 14,   0,   0,   6,   0,   5,   0,   1,   2,   0,   0
1070 DATA 15,   0,   0,   6,   0,   5,   0,   1,   3,   0,   0
1080 A$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1090 '-----------------------------------------------------------------
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1110 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1120 DATA 62, 15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  3,   0
1130 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AMS-EN           BASS DRUM
1140 DATA 31,   0,   0,   1,   0,   0,   0,   8,   0,   0,   0
1150 DATA 31, 24, 19,   9,   6,   0,   0,   8,   0,   0,   0
1160 DATA 31,   0, 17,   9,   0,   0,   0,   1, -3,   0,   0
1170 DATA 31,   0, 18,   9,   8,   0,   0,   1,   3,   0,   0
1180 A$=USR1(CHR$(3)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1190 '-----------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1210 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1220 DATA 60, 15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  3,   0
1230 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AMS-EN           SNARE DRUM
1240 DATA 31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   1,   0,   2,   0
1250 DATA 31,   0, 15,   7,   0,   0,   0, 15,   0,   2,   0
1260 DATA 31, 20, 15,   7,   4,   0,   0,   0,   0,   1,   0
1270 DATA 28,   0, 13,   7,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0
1280 A$=USR1(CHR$(4)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1290 '-----------------------------------------------------------------
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1310 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1320 DATA 62, 15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  3,   0
1330 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AMS-EN           TOM
1340 DATA 31,   0,   0,   1,   0,   0,   0,   8,   0,   0,   0
1350 DATA 31, 24, 15,   9,   6,   0,   0,   8,   0,   0,   0
1360 DATA 31,   0, 14,   9,   0,   0,   0,   1, -3,   0,   0
1370 DATA 31,   0, 16,   9,   8,   0,   0,   1,   3,   0,   0
1380 A$=USR1(CHR$(5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1390 '-----------------------------------------------------------------
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1410 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1420 DATA 58, 15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  3,   0
1430 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AMS-EN           HI-HAT
1440 DATA 31,   0,   0,   0,   0, 18,   0, 15,   7,   3,   0
1450 DATA 31,   8,   0,   0, 15, 10,   0, 15,   0,   2,   0
1460 DATA 31,   8,   0,   0,   3, 55,   0, 15,   0,   1,   0
1470 DATA 31, 31,   8,   8,   2,   0,   0, 15,   3,   3,   0
1480 A$=USR1(CHR$(6)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
```

サンプル・プログラムの説明

さて，サンプル・プログラム（リスト2）のほうに入りましょう。曲は©コナミ「ツインビー」！ゲームは古いけど，とてもノリがいいと思いません？まあ，お手本として，軽く聴いてみてください。

入力は，NEW FM音源ドライバーを立ちあげてから行なってください（誌面の関係でNEW FM音源ドライバーのリストは載せられません。先月号を見てください)。**リスト2**の入力が終わったら，SAVEしてからRUNしましょう。

この曲は，もとはメイン＋ベース＋パーカッションの3パートですが，今回はメインの音に5声（主声＋デチューン×2＋エコー＋1オクターブさげる)，ベースに2声（主声＋デチューン)，パーカッションはタムつきのオリジナルにアレンジしてみました。どうですか？

```
1490 '-----------------------------------------------------------------
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1510 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1520 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1530 '     AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML DT1 DT2 AMS-EN          BASS
1540 DATA 23,  0, 10,  7,  0, 35,  0,  0,  0,  0,  0
1550 DATA 24,  0, 10,  7,  0, 25,  0,  1,  0,  0,  0
1560 DATA 25,  9,  8,  7,  2, 35,  0,  3,  0,  0,  0
1570 DATA 20,  0, 10,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1580 A$=USR1(CHR$(2)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1590 '-----------------------------------------------------------------
10000 '
10010 B$=USR2("0")
10020 SNL$="@4Q7P3O1E"
10030 T1L$="@5P3O3G&G-&F&E&E-&D&D-&C"
10040 T2L$="@5P1O3E&E-&D&D-&C&>B&B-&A"
10050 T3L$="@5P2O2B&B-&A&A-&G&G-&F&E"
10060 T4L$="@5P3O2C&>B&B-&A&A-&G&G-&F"
10070 BDS$="@3P3O1D-&CRR"
10080 T1S$=LEFT$(T1L$,14)
10090 T2S$=LEFT$(T2L$,15)
10100 T3S$=LEFT$(T3L$,15)
10110 T4S$=LEFT$(T4L$,15)
11000 '
11010 A$=USR2("1"+"@0S200,8,24,56O5Q7V13L8P2^20")
12000 '
12010 A$=USR2("2"+"@0S200,8,24,56O5Q7V13L8P1^60")
13000 '
13010 A$=USR2("3"+"@0S200,8,24,56O5Q7V10L8P1^20R8")
13020 FOR I=1 TO 3:I$=HEX$(I)
13030 A$=USR2(I$+"[0W144|:E1&E1D1&D1:|>")
13040 NEXT
14000 '
14010 A$=USR2("5"+"@0S200,8,24,56O5Q7V10L8P2^60R8")
14020 A$=USR2("5"+"^40W0[0|:E1&E1D1&D1:|>")
14030 A$=USR2("5"+"^60W254|:ERCG4EFG&G2.ERDRA4.FGA&A2G4F4:|R1R1R1R1")
15000 '
15010 A$=USR2("4"+"@0S200,8,24,56O4Q7V13L8P3^40")
15020 A$=USR2("4"+"[0W144<|:E1&E1D1&D1:|>>")
15030 FOR I=1 TO 5:I$=HEX$(I):IF I=5 THEN 15050
15040 A$=USR2(I$+"W56|:ERCG4EFG&G2.ERDRW254A4.W56FGA&A2G4F4:|R1R1R1R1")
15050 A$=USR2(I$+"ERCG4EFG&G2A4G4W254F4.W56<CC1>A<F4F")
15060 A$=USR2(I$+"|:F4GE4CDEF4GE4CDEF4GC&C2F4GC&C2:|")
15070 A$=USR2(I$+"|:W254>B4.<CR4>B4.<CR4D4C4D4.EW56:E1D4E4:|E1.")
15080 A$=USR2(I$+"|:14R1:|]")
15090 NEXT
16000 '
16010 A$=USR2("6"+"@2S0,0,0,0O3Q6V13L8P3^20")
17000 '
17010 A$=USR2("7"+"@2S128,127,4,6O3Q6V13L8P3^28")
17020 FOR I=6 TO 7:I$=HEX$(I)
17030 A$=USR2(I$+"[0|:4CCCCCCCCCCCC16C16CCC>B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-16B-16B-B
-B-<:|")
17040 A$=USR2(I$+">AAAAAAE16G16AAAAAAAE16G16AGGGGGGD16F16GGGGGGD16F16G<")
17050 A$=USR2(I$+"CCCCCCCCCCCCC16C16CCC>FFFFFFFFFFFF16F16FFF<")
17060 A$=USR2(I$+"W64^20|:C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>>F<F>F<F>F<F>F<F>G<G>G
<G>G<G>G<G:|")
17070 A$=USR2(I$+"W6^28|:>FFFFFFC16D16FFFFFFFC16D16F<CCCCCCC16C16C:CCCCCCC16C16C
:|")
17080 A$=USR2(I$+">GGGGGGG16G16G|:AAAAAAE16G16AAAAAAAE16G16AGGGGGGD16F16GGGGGGGD
16F16G:|")
17090 A$=USR2(I$+"FFFFFFC16D16FGGGGGD16F16GA-A-A-A-A-A-E-16F16A-B-B-B-B-B-B-F16
A-16B-<CR2..R1]")
17100 NEXT
18000 '
18010 A$=USR2("8"+"S255,-127,0,0O3Q7V15L8P3@20")
18020 A$=USR2("8"+"[0@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18030 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18040 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18050 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16"+SNL$+"L64"+T1S$+T2S$+T3L$)
18060 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18070 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18080 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18090 A$=USR2("8"+"|:2AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|AA"+SNL$+"@6O6Q1L16AAAA"+SNL$+SNL$+"L64
"+BDS$+T3S$+T1L$)
18100 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18110 A$=USR2("8"+"|:2AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|AA"+SNL$+"@6O6Q1L16AA"+SNL$+SNL$+"L64"+
T1L$+T2S$+T2S$+T3L$)
18120 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18130 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18140 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18150 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16"+SNL$+"L64"+T3S$+T3S$+T1L$)
18160 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18170 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|L16AA"+SNL$+SNL$+"L64"+T1S$+T1S$+T3L$)
18180 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18190 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18200 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18210 A$=USR2("8"+"|:2AA"+SNL$+"@6O6Q1A:||:L16AAARL8"+SNL$+"@6O6Q1:|L64Q7"+T1S$+
T2S$+T3L$)
18220 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18230 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18240 A$=USR2("8"+"|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:|A16A16A"+SNL$+"@6O6Q1A")
18250 A$=USR2("8"+"|:2AA"+SNL$+"@6O6Q1A:||:L16@6O6Q1AAARL8"+SNL$+":|L64"+T1S$+T2
S$+T3L$)
18260 A$=USR2("8"+"|:4L8@6O6Q1AA"+SNL$+"@6O6Q1AA:"+SNL$+"L64"+T1S$+T1S$+T3L$+":|
")
18270 A$=USR2("8"+"L64Q7|:"+T1S$+T2S$+T3S$+":|")
18280 A$=USR2("8"+"L8@6O6Q1|:3AA"+SNL$+"@6O6Q1A:||:A"+SNL$+"L16"+SNL$+SNL$+SNL$+
"8L8]")
20000 A=USR3(150)
20010 A$=USR4("P")
```

終わりに

先月から今月にかけて，かなり長いプログラムになってしまいました。「入力が大変だよ～」という人もいるでしょう。そこで，このソフトをテープ&ディスクで販売しようという計画がもちあがってきています。なんとか実現してみたいですね。しばらくお待ちください。

参考：㈱日本ソフトバンク発行「Oh！mz」，「Oh！X」

で・ば・ぐ

88年3月号の「NEW FM音源ドライバー」の記事中に誤りがありました。以下のように訂正して，おわびいたします。

・46ページ入力のしかた④で，ファイル名は〝NEW FM-DRIVER．Bas〟の誤りでした。

・47ページのロードの方法で，RUN〝NEW FM-DRIVER．INI〟の誤りでした。

・47ページの第1表の中で，音色を定義するX1側のコマンドは
A$＝USR1（CHR$………
の誤りでした。

・49ページの「MMLデータについて」の①音階に関するコマンドのXコマンド中で，**X6で>が上……**の誤りでした。また，⑥ソフトLFOに関するコマンドの一番最初は，**Sスピード，PMD，………**
となります。

・また，ポルタメントのか所は，
（音階1，〔オクターブ値〕音階2）〔音長〕
となります。よって，例は，
O4（C，5C）1　になります。

創刊70号記念企画

BASICマガジン掲載パソコン大図鑑

断空我

みなさん今日は，最近オートバイに凝っている断空我です。やっぱり本物は体感度がちがいますが，コケルと金がかかって大変です（それにけがをすると，いたいのなんの陽子），というわけで，みなさんもけがには注意しましょう。

さて特選プログラム・コーナーでは，いろいろなパソコンに対応したプログラムが毎月掲載されています。ベーシックマガジン創刊当初から，プログラムを掲載され続けている機種もあり，最近ベーマガを読みはじめた読者にはなじみが薄いと思います。そこで，創刊70号をふりかえる意味も込めて主な機種を取りあげ，チョットした説明をしていきたいと思います。

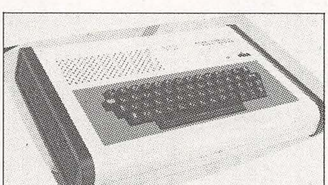
なお，機種名の前に※があるものは，その機種もしくはシリーズが製造中止または休止になっているものです。

※BM-Jr/L2 (日立)

ＢＡＳＩＣを修得(しゅうとく)するためのマイコン，という意味でＢＭ（ベーシック・マスター）という名前が付けられたのでしょう。そのくらい，このパソコンがでた1978年当時はＢＡＳＩＣ言語が珍しかったのです。

国産機ではじめてＢＡＳＩＣが使えるということだけでも大きな特徴ですが，マイクロプロセッサ（ＣＰＵ）に68系の6800を使用しているというのもマニアにとっては大事なことでした。

ベーシック・マスターはその後，機能を強化されてＢＭ-Ｌ２（レベル２）になり，さらにＢＭ-Ｊｒ(ジュニア)(1981年発売)と発展しました。この機能アップによって，256×192ドット２ページのグラフィック機能，８色カラー機能を持つにいたりました。



《写真１》国産機としてははじめてBASICを載せた一体型パソコンとして登場した日立のベーシック・マスター

それでも今のパソコンの機能からすると物足りなくなってしまいましたが，ＢＡＳＩＣをマスター（ゲームのアルゴリズムを研究）しようとしている人にはまだまだ現役のパソコンだと思います。

※BM-L3MK5 (日立)

ＢＭ-Ｌ３（レベル３）は1980年に発売されました。ＢＭ-Ｌ２とは互換性がなくなるかわりに，大きく発展させたパソコンです。そのため，ＢＭ-Ｌ２とは設計がまったく異なります。

まず，マイクロプロセッサに68系の6809を使用しています。グラフィック機能も640×200（横８ドットごとに８色）と，現在のパソコンと同程度までに高められていますし，平仮名の表示といったユニークな機能もあります。

さらにＭＫ５（マーク５）(1983年発売)になって，イメージ・キャラクタ（ユーザー定義文字）機能や，音楽機能が加わりました。イメージ・キャラクタは，１ドットごとに８色使える強力なもので，ゲーム作りに大変重宝します。



《写真２》ＣＰＵに6809を使用し，当時としては多色のグラフィック機能を持ったユニークな機種ＢＭ-Ｌ３

※MB-S1 (日立)

Ｓ１は，今までのＢＭ（ベーシック・マスター）路線から一歩飛躍したパソコンで1984年に発売されました。もちろんレベル３のソフトも利用できるようになっていますが，レベル３のアッパーコンパチ（上位互換）というわけではありません。大幅に機能がアップしたため，互換性を取らずにモード切り替えにしたのです。つまり，レベル３のソフトはレベル３のモードで使用するようになっているのです。



《写真３》グラフィック，サウンド，メモリ空間など，８ビット・パソコンの性能引上げに一役買ったＭＢ-Ｓ１

拡張された機能として，640×200×８色のグラフィック，ＰＳＧ３重和音（オプションにより６重和音）の音楽機能などがありますが，今となっては当たり前過ぎる機能です。しかし，８ビット・パソコンとしては驚異的な１Ｍ（メガ）バイトのメモリ空間は，現在でもトップクラスの性能を誇っています。

パソコンを使いこなすようになることは，一つの目標でもあり，夢です。このＳ１は，パソコンを使いこなそうという意欲のあるユーザーにとって，まさに絶好のパソコンだと思います。

FM-7/77 (富士通)

ＦＭ-７は，1981年に発売されたＦＭ-８（マイクロ・エイト）をよりホビー向けにしたパソコンです。ＦＭ-８は発売当時，640×200×８色を表示できる数少ないパソコンでした。そのためパソコンショップの店頭では，ＦＭ-８にＴＶアニメのキャラクターを表示するデモを走らせるのが流行(はや)りまし



《写真４》低価格さと性能，そしてタモリを広告に起用するなどの大たんな展開で一時代をきずいたＦＭ-７

た。ただ残念なことにFM-8は，ビジネスからホビーまですべてに対応するように作られたため，性能は良かったのですが，価格が高かったのです。そこで用途をホビーに限定して，必要のない機能は取り去り，ゲームに必要な音楽機能(PSG 3重和音)を強化して，価格をぐっと安くしたのがFM-7(1982年発売)です。

FM-77(1984年発売)は当時まだ珍しい3.5インチのフロッピー・ディスク・ドライブを本体に内蔵させ，キーボード分離型という高級なスタイルで登場してきました。デザインがレトロ調というのも大きな特徴です。

FMシリーズも他のパソコン同様，モデル・チェンジのたびに実行速度のスピード・アップがはかられてきました。最近発売されたFM77AV40EXは，8ビットパソコンの中で，最高レベルの性能と言えるでしょう。

※FP-1000/1100(カシオ)

あのカシオが1982年に本格的なパソコンとして発売したのがFPシリーズです。機能は他の高級機と同等(640×200×8色のグラフィック,分離型キーボードなど)なのに，価格は中級機程度(99,800円/128,000円)でした。またBASICがユニークで，カシオのポケコンと同じように，プログラムをメモリ上で10本まで管理できました。

ところで，この当時はメモリの値段が高く，価格をさげるためにグラフィック用のRAMをオプションにする場合がありました。グラフィックRAMが載っているかいないかのちがいがFP-1000と1100の差なのです。

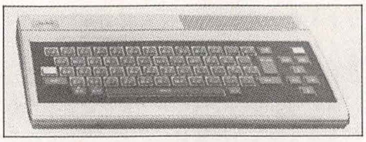


《写真5》ユーザーにとってはうれしい低価格をリードしてくれたカシオのFP-1000

※JR-200(松下)

一口で説明するとJR-200(1982年発売)は，前年に発売されたJR-100の兄貴分と言えます。JR-100は，みなりの小さい可愛いパソコンです。白黒のキャラクタしか表示できませんでしたが，ユーザー定義文字があったので，ゲーム作りには向いていました。キーボードのキーがケシゴムみたいなのも印象深かったです。

JR-200は，JR-100の各機能をアップさせています。まずカラーが使えるようになりました。そして本体の大きさが一回り


《写真6》JR-100に続いて登場したJR-200。BASIC学習に最適だった。JRシリーズは300も予定されたがそこでストップ!

大きくなり，カーソル・キーなどの機能キーが独立しました。さらにジョイスティックなどのインターフェースが，標準で装備されました。このため，価格は高くなりましたが拡張することを考えると，ずっと経済的になりました。それほど機能的に優れている訳ではありませんが，その分シンプルで扱いやすく，BASICの入門用として適しているパソコンだと思います。

※M5(ソード)

M5は1982年，おもちゃ会社のタカラからもゲームパソコンという名前で同時に売りだされました。その名のとおり，発売と同時にギャラガなどのゲームが発売されました。カートリッジ・スロットがついていて，ゲームソフトやBASICカートリッジなどを差し込んで使用するようになっています。


《写真7》メモリが少なくても、スプライト機能があるので中級機以上のゲームが作れたソードのM5

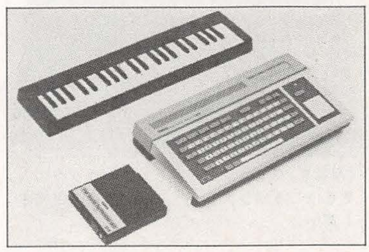
機能的にはMSXとほぼ同じと考えてよいでしょう。しかし，別売りされているBASIC-Gは，非常にゲームを作るのに適していて，BASICでもかなりのゲームが作れます。なぜなら，スプライト関係の命令をたくさん持っていて，スムーズにキャラクターを自由に動かせるからです。

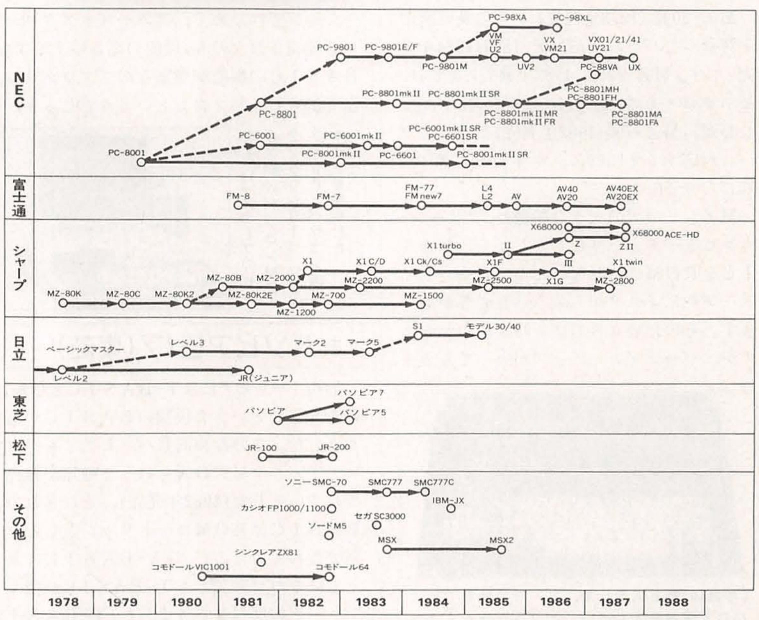
はっきりいってBASICでゲームを作るのなら，M5の右にでるパソコンはないでしょう。

MSX

パソコンに付属してくるBASICは，同じBASICとはいうものの各社各様で，機種がちがえばまず同じプログラムでは動きません。そこでメーカー各社が統一した規格としてMSXの仕様を作りました。この仕様で作られたパソコンがMSXです。仕様が決まっているため，どのメーカーがMSXを作っても同じような物になってしまうだろうと思われましたが，けっこういろいろなMSXが生まれました(1983年発売)。

MSXの大きな特徴はVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)にM5と同じTMS9918というLSIが使われているこ


《写真8》大手家電メーカーがこぞって参入したMSX。YAMAHAもMIDI楽器対応の機種を発売した



ベーマガ創刊時からの登場パソコン年表

とです。このＬＳＩのおかげで，簡単にキャラクターをスムーズに動かせるスプライトが使えるようになったのです。

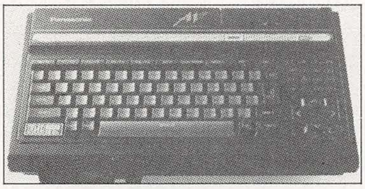
MSX2

ＭＳＸ２は1985年に登場した機種で，ＭＳＸの上位互換を保ちつつ機能アップをはかっています。そのなかでもグラフィックの能力が大幅に向上しています。

ＭＳＸではグラフィックの解像度が粗（あら）く，漢字を表示するのにも無理がありましたが，ＭＳＸ２なら余裕（よゆう）で表示できます。そのおかげで十分実用になるワープロソフトが使えるようになりました。また色数も豊富に使えるようになり，ドット単位に色を変えることができるようになったため，お絵描きにも適しています。

その他に，背景をなめらかに動かせるスムーズ・スクロールなどのゲームに欠かせない機能も，ちゃんと備わっています。

松下のＡ１や，ＳＯＮＹのＦ１といった価格の安いＭＳＸ２の出現で，ユーザー数が急激に増加しているため，これからの発展が楽しみなパソコンの一つです。



《写真９》パソコン入門機としてバツグンの人気をほこるＭＳＸ２。ベーマガ読者の保持率も高い

※MZ-1200/700/1500（シャープ）

ＭＺ-80Ｋ（1978年発売）からの長い歴史を背負ったパソコンがＭＺ-1500(1984年発売）です。ＭＺ-1200（1982年発売）までは，モノクロ・モニタＴＶと一体型のボディでしたが，ＭＺ-700(1982年発売)からはカラーに対応すると同時に，本体とモニタは別別になりました。

ＭＺシリーズの大きな特徴は，クリーン・コンピュータということでしょう。ＢＡＳＩＣをＲＯＭに持たないため，カセット・テープやディスクから読み込む必要があります。そのため立ちあげに時間がかかりますが，バージョン・アップがあってもカセット・テープやディスクを変えるだけで対応できます(S-BASIC，Hu-BASIC２種類のＢＡＳＩＣがあります)。



《写真10》音もステレオ，キャラ定義もでき，ＱＤで読み書きも速い，とプログラム・マニア向けのＭＺ-1500

ＭＺ-1500では後にファミコンでも使われるようになったＱＤ（クイック・ディスク）を内蔵したため，カセットにくらべ，データの読み書きが格段に速くなりました。またユーザー定義文字が使えるようになりました。ユニークなことに，このユーザー定義文字を画面に並べてグラフィック画面とするモードがあります。

MZ-2000/2200/2500/2600/2800（シャープ）

ＭＺ-80Ｂ(1981年発売)というパソコンが発展してきたのがＭＺ-2000(1982年発売)/2200(1983年発売)/2500(1985年発売)です。ＭＺ-80ＢのＢはビジネスのＢという意味だそうで，ＭＺ-1200／700／1500をホビー・パソコンとすると，ＭＺ-2000／2200／2500／2600／2800は，ビジネス・パソコンというところです。

ＭＺ-2000まではグリーン・モニター一体型で，本体にカセット・レコーダがついていましたが，ＭＺ-2200では標準でグラフィックＲＡＭが装備されている関係から，モニタが別になりました（カセットも)。ＭＺ-2500では，3.5インチ・ディスク・ドライブが２基内蔵され，キーボードは分離型になりました。

ＭＺ-2000と2200の性能差は，ないと言ってもいいでしょう。実際，どちらも同じＢＡＳＩＣが動きます。ところがＭＺ-2500になって，機能がとてつもなくアップしました。640×400のグラフィック，漢字ＶＲＡＭ装備など，16ビット・パソコン並の性能です。あのＸＥＶＩＯＵＳが，パソコン・バージョンではじめて，スムーズ・スクロールで発売されたのも，性能の高さゆえです。ＢＡＳＩＣの機能が豊富なのでプログラム作りが楽しいパソコンといえるでしょう。



《写真11》シャープのビジネス向けパソコンＭＺ-2200シリーズ。ＭＺ-2500はパソコン通信ネットを増やした

※パソピア5/7（東芝）

最初，パソピアにはT-BASICとOA-BASICという２種類のＢＡＳＩＣがありました。そのため同じパソピアでもパソピアＴ／パソピアＯＡという２種類が発売されていました(1982年発売)。それぞれのＢＡＳＩＣはＲＯＭカートリッジとしても発売されていたので，ＯＡ-ＢＡＳＩＣの乗っているパソピアでもT-BASICが使えたり，その反対もできました(T-BASICのほうが，パソピア５，７の乗っているBASICに似ています)。



《写真12》意欲的な仕様で１９８２年に登場したパソピア。５／７と続き，ＭＳＸに移行した

パソピア５はパソピアの普及価格版で，機能的にはまったく一緒です。パソピア７(1983年発売)は，性能を当時の最高クラスにまでアップさせています。パソピア５と７の大きなちがいはグラフィックで，パソピア７は640×200ドットのグラフィック・モードでドットごとに色指定できますが，パソピア５ではできません。またパソピア７では，ＰＳＧ６重和音の演奏ができます。

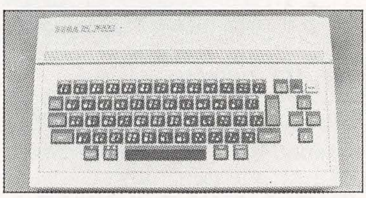
※SC-3000（セガ）

1983年にＳＣ-3000が発表されたときは，みんながビックリしました。キーボードは，ケシゴムのようなタイプでしたが，価格が29,800円と安かったのです。値段は安くても機能はこの年に発売されたＭＳＸ並，というよりＭＳＸとほとんど同じでした。なぜなら，ＶＤＰにＭＳＸと同じＴＭＳ-9918を採用しているからです。

ＢＡＳＩＣはＲＯＭカートリッジで走らせるようになっていて，レベル２ＢＡＳＩＣやレベル３ＢＡＳＩＣが発売されました。もちろんゲームソフトもたくさん発売されて，ゲーム専用のマシンＳＧ-1000も登場しました(このＳＧ-1000が後のマーク３に発展する)。

ハードの性能はそれなりに良かったのですが，せっかくのスプライトもＢＡＳＩＣで十分にサポートしていないため，使いこなせないし，ＢＡＳＩＣの実行速度が遅くゲームに向かなかったのは残念です。

ところで，もう絶対に実現は無理だと思いますが，もしマーク３用のＢＡＳＩＣが発売されたらいいですね。



《写真13》価格も安く，ハード的にはビックリする内容だったが，ＢＡＳＩＣレベルでの使いにくさが残念だったＳＣ-3000

X1/turbo（シャープ）

これほどユーザーが得したパソコン（Ｘ１Ｄを除く）は，ないと思います。1982年の発売時に買ったＸ１も，昨日買ったＸ１



《写真14》シャープのテレビやビデオを作っている部門から発売されたX1。スタート時から映像には強かった

twinも同じソフトが同じように動くのですから。今となってはとくに優れた機能なんてありませんが，まだまだ十分な性能です。X1が持っているPCG機能がいまだについていない他機種もあるのですから…。

turbo（1984年発売）のほうはノーマルX1に比べ，モデル・チェンジをするごとに機能アップをはかっています。それでも，オプションのカードを差し込めば，最新型と同じ性能になってしまうところがすごいですね。BASICのバージョンアップの対応にも心配ないし，本当にいいパソコンだと思います。

X68000（シャープ）

1987年に登場したX68000については，説明するまでもないでしょう。今，最も注目されているパソコンです。ただ問題なのは，やたら長くなってしまうプログラム・リストを，ベーマガにどうやって載せるかなのです。

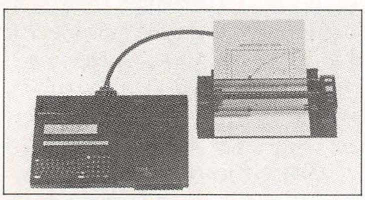


《写真15》20Mのハード・ディスクを乗せて40万円を切った！ノーマル・バージョンの価格はどうなるのか期待大のX68000

PB-100/110（カシオ）

ポケコンの傑作「FX-702P」の血統を受け継いだポケコンです。BASICの特徴は，メモリ上に10本のプログラムを乗せておけて，しかもプログラムからプログラムをサブ・ルーチンとして呼ぶことができます。

ポケコンの良いところは，どこでも使えて値段が安いということですね。だから，パソコンの買えない人は，ポケコンを買ってBASICを勉強してください。

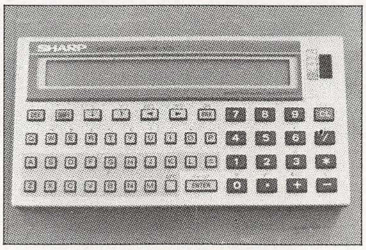


《写真16》ポケコンといいながらも，パソコン顔負けの性能と使いやすさをほこるカシオのPB-100シリーズ。これはPB-1000です

PC-1245/1251（シャープ）

シャープの傑作ポケコンがPC-1245／1251です。ポケコンながら，使いやすいBASIC，数々の裏技には驚かされました。

同じシリーズのポケコンでも，機種により微妙に設計がちがっていたりするので，画面に直接書き込んでいるようなプログラムは，動かなかったりする点が残念です。



《写真17》PBと人気を二分する，シャープのポケコンPC-1251。ポケコンのPCはシャープです！

PC-6001シリーズ（NEC）

1981年，「パピコン」という名前でデビューしたのがPC-6001シリーズです。このパピコンにもカートリッジ・スロットがついています。その昔には，ゲーム・カートリッジが売られていたこともありました（ムーン・パトロールなど）。入門用パソコンということで，マニュアルが比較的親切にかかれていました。

過去のソフトを使えるようにしているのは大事なことですが，mkII，SRとモデル・チェンジする度にモードが増えて，使いにくくなってしまったのが残念です。



《写真18》発売当時のPCシリーズ。左がPC-8001，中央がPC-8801，右がPC-6001。日本のパソコン史の大きな推進役をはたしてくれた

※PC-8001シリーズ（NEC）

日本のパソコンを代表するのがPC-8001といってもいいでしょう。1979年，発売当初の国産パソコンのライバルはMZ-80Kでしたが，MZにはカラーの表示機能がありませんでした。この差が大きかったように思います。グラフィック機能もありますが，160×100という解像度の粗いものでした。

このパソコンもmkII，SRとモデル・チェンジを繰り返しました。88の影に隠れてしまいましたが，PC-8001mkIISRは使いやすいパソコンです。320×200×8色2画面というグラフィック・モードは，二つの画面を重ね合わせることができました。デンパのゼビウスもこのモードを使っています。

PC-8801シリーズ（NEC）

1981年から発売されたPC-8801シリーズは，PC-8001の機能を大幅にアップしています。とくにグラフィックは，当時FM-8と並び最高の性能を誇っていました。また，モノクロでなら640×400ドットのグラフィック・モードを備えていたので，漢字表示に有利でした。値段の高さもあって，最初はビジネス向けでしたが，しだいにゲームソフトが増えてきて現在にいたっています。

数々のモデル・チェンジによって，非常にとろかったグラフィックもようやく使えるようになりました。音楽機能も無いに等しかったのが，FM音源を搭載するようになり，SRで一つの完成を見たように思います。

PC-9801シリーズ（NEC）

88では遅すぎて，ビジネス用として使い物にならないことから，16ビット・パソコンの出現が待たれていました。そこに登場してきたのがPC-9801（1982年発売）です。98にもN88BASICが載せられていて，88のプログラム（BASIC）がほとんど動くようになっていたため，88のプログラムをそのまま走らせるだけで高速に実行できました（当時のビジネス・ソフトは，ほとんどBASICで書かれていました）。

漢字表示することを前提に設計されたため，640×400×8色のグラフィック画面を持っていたのも大きな特徴の一つです。

その後のモデル・チェンジにより，漢字VRAMを持つようになったり，ディスクドライブ内蔵になったり，高速化されたりしました。今では，国内でもっとも多くの人が使っているパソコンになりました。



《写真19》今やパソコン界で最大のシェアをほこるPC-9801。ベーマガ読者にもユーザーは多い

以上かけあしで説明してきましたが，これからもベーマガはやってやるぜ！

40万円を切った20MBハードディスク搭載モデルも登場

X68000 人気の秘密をさぐる

多田　太郎

マイコンBASICマガジンのとじこみハガキのアンケート集計によれば，最も欲しいと思っているパソコンとして，〝X68000〟は毎号トップランクに登場しています。

また，ソフトウエアはほとんどゼロ！という昨年３月の発売当初から本体価格が369,000円，ディスプレイと合せて約50万円もするこの〝X68000〟を持つ読者が増え続けています。

今回は，このシャープの〝X68000〟にスポット・ライトをあて，その人気の秘密と，新モデル〝X68000ACE-HD〟(スクープ！)を紹介しましょう。

低価格機種なみ!?のスプライト機能付きが人気の秘密!?

〝X68000〟というパソコンは，CPUに16ビットの68000を使っており，ビジネス機能追及設計が中心の16ビット・パソコンの中で画像表現やミュージック機能に重点をおいたユニークな機種です。

ビデオゲーム・センターのゲームにもこの68000がたくさん使われていることを考えてみるとわかるように，もともと表現力が豊かなパソコンとして誕生したのです。

電波新聞社のパソコンソフト部門は，昔からナムコやSEGAなどの人気ビデオゲームをパソコン用に移植してきましたが，限られたハード(パソコン)の性能を，ソフトの技術でカバーして，いかに本物に近いものにするかというのが最大の課題でした。

特に，たくさんの美しい色のキャラクターを画面上に登場させ，それをギクシャクしないスムーズな動きで表現することは，スプライト機能の無いパソコンでは，不可能なことでした。

〝X68000〟の最大256というスプライトの数よりはるかに少なくはなりますが，スプライトを持っているパソコンとしては〝MSX／2〟〝M５〟〝SC3000〟ファミコン＋ファミリーBASICなどがあります。ゲームを見ればわかるように他のパソコンにくらべてキャラクターの動きがスムーズでしょう。

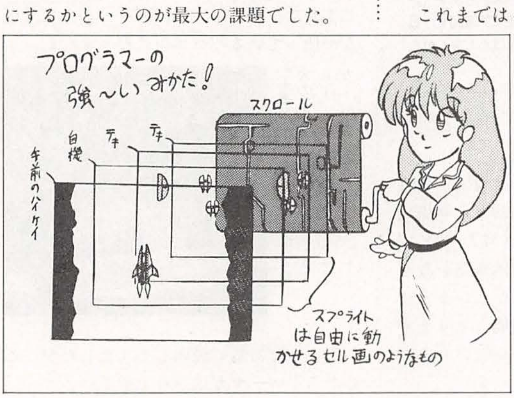
でも，機種としては低価格の入門機ばかりですよね。〝X68000〟のような16ビットの高級機種にスプライト機能が付くなんていうことはパソコン界の常識からすると考えられないことだったのです。

スムーズ・スクロールもハードが担当

いっぽう，ゲームではあたりまえに使われているスムーズ・スクロール機能を機械の中に持っているというのも，ユニークな点です。スクロールというのは，「巻物」という意味の英語です。パソコンの世界では，画面に表示されているものが，巻物をスルスルと巻きとるように連続的に変化していくことを言います。

スムーズ・スクロールというのは，その動きが，画面を作っている最小単位の１ドットごとに動くことを意味しています。

これまではその動きをだすのはたいへんでした。PC-88などの機種で画面がスムーズに動いているゲームを見て「ウームすごいや」とうなっている人は，かなりのベテランのはずです。



機械の中にスクロール機能があるというのは「画面を巻きとりなさい」と命令するだけですみますが，これをソフトウエアでやらそうとすると「まずこの部分を動かして，あいた部分にあれを移して，おっと！キャラクターの表示もしなくては」というような感じでとても，高速に，キメ細かくというわけにはいかないのです。

ハードが良くなりゃプログラマーもハード？

電波新聞社のソフト開発室の話にもどりますが，〝X68000〟対応にゼビウス，源平討魔伝，ドラゴンスピリットの開発をすすめているなにわさん（開発室のチーフ・プログラマー）の話を聞いてみましょう。

「X68Kはぼくにとっては，夢のパソコンに一番近いものですね」と，まず一言。

ところで業界の人は，〝X68000〟のことをエックス・ロクハチ・ケイ（Kは，単位の1,000のこと）と，ツメて言います。

「やはり最大で256個も持てるスプライトがうれしいですね。しかもそれぞれに約６万色の中から選んだ16色でキャラクターを描けるし，画面上に自由自在に動かせるんですから。この方式は，ビデオゲームのハードと同じなんです。口うるさいベーマガの筆者の先生がたも我々の作品を見て「これは，本物だ」と評価してくれるのですがあたりまえのことかもしれません。スクロールにしても，ハードがサポートしてくれますから完ぺきにできます」

X68Kならビデオゲームの移植なんか簡単ということなのでしょうか。そのへんのこともなにわさんにたずねてみました。

「いや，とんでもないですね。ハードの性能があがって，画像や音が完ぺきになったとしても，個々のキャラクターの動きとか，ゲームのバランスとか，全体から受ける印象といったものを再現する苦労は，ハード性能の低いパソコン以上のものがあります。プログラマーのゲーム解析力とか，センス，そのゲームをプレイヤーとしても好きかどうかといった思い入れはもちろん，こういったさまざまなことをプログラムして，表現できる技術も要求されます。まあ，こういう，ゲームの一番大切なところに取組めるのも，ハードがこれまでプログラマーの負担になっていたことがらを，自分で

処理してくれるようになったおかげなんですけどね」。

なるほど，ハードがよくなるとプログラマーの仕事がハード(きつく)になる。いずれにせよ我々ユーザーにとっては，これはうれしいことです。

グラフィックも音もよい楽しいパソコン

ここまではゲーム，それも，ビデオゲームの移植という点から〝X68000〟について人気の秘密となっていると思われることをとりあげてきましたが，**第1表**を見てください。これは〝X68000〟の特徴を書いた広告の文章です。

これを少しやわらかく表現してみました。

①．スタイルのことで，マンハッタンシェイプというのは米国マンハッタンのビル街のようにスマートだという造語。

②．CPUは68000で，ユーザーがデータなどを記憶させておくメモリの容量がたくさんあり，アドレス（番地）が使いやすく設定されている。

③．文字(テキスト)，絵(グラフィック)，スプライトの3種類の画像用の機能を別々に持っていて，2Mバイトまで本体に記憶できる。

④．OS（コンピュータを使いこなすためのシステム＝オペレーティング・システム）が使いやすい。

⑤．ワープロのように簡単に日本語を操作できる。

⑥．画面に表示できるドットが1024個×1024個もあり，そのうち好みの768×512ドットをディスプレイにだせる。

⑦．画面表示を512×512ドットのモードに選べば，同時に65,536色が表示できる。

⑧．1画面の中に，128個のスプライトを表示でき，水平方向には32個並べられる。

⑨．スーパーインポーズ（ビデオなどの映像と組合わせること）ができる。

⑩．文字(テキスト)は，活字のような書きかたでなくドットごとに描く方式をとっている。

⑪．これは読んで字のごとし。

⑫．音声をデジタル化し，記憶再生できる。

⑬．マウスとしても，トラック・ボールとしても使える物がついている。

⑭．5インチ2HDのフロッピー対応のドライブが2基ある。

⑮．X-BASICと日本語ワープロ・ソフト，そしてグラディウスのゲーム・ソフトが本体についてくる。



《写真1》X68000シリーズのニューモデルX68000ACE-HD

これでもまだわかりにくいところがあるかもしれませんが，おおざっぱには，〝X68000〟のことがわかってもらえたことと思います。早い話がPC-9800シリーズという圧倒的に多くのユーザーを持ち，大量のソフトが発売されているパソコンを向こうにまわし，基本的なパソコンとしての機能に，ビデオゲームなみの映像表現力と，現時点で最高の音声表現力とをそなえてガンバッテいる機種といえるでしょう。

表面的にみれば，スペースハリアーのようにこれまでパソコンではとても表現できなかったものすごい映像を表現できるモンスター・パソコンということができるでしょうが，その人気は，「開発をはじめたときから，5年先を見つめてきた」という，なにものにもとらわれず，パソコンの未来を切拓いていこうとする意気込みが多くの人々に魅力を感じさせているようにも思います。

Xシリーズのパソコンはシャープの中でもビデオやテレビを開発している部門が担当しています。そんなことも，電子計算機というよりも，楽しく使えるコンピュータといった印象を持つ製品づくりに反映されているのかもしれません。

〝X68000〟は，X1シリーズと同じように，発展，拡張が予定されているようです。これまでもそうであったように，発売当初の機種で動いたソフトが，どんな新モデルが誕生しても生かせるように進めていってほしいと思います。

《第1表》X68000の特徴を列記する

①実装密度を追求したフォルム一新のマンハッタンシェイプ②広くリニアなアドレス空間，68000搭載③テキスト，グラフィック，スプライト，独立3画面設計，2Mバイトの大容量メモリ④フレンドリーOS，Human68k搭載⑤連文節変換，マルチフォントをサポートした強力日本語処理⑥1024×1024ドット（最大表示エリア768×512ドット）の実画面エリアを装備した高解像度表示能力⑦512×512ドット，65,536色同時発色⑧水平32，1画面128のスプライト機能⑨オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ⑩テキストビットマップ方式採用⑪8重和音ステレオFM音源搭載⑫音声デジタイズ記憶AD　PCM⑬新開発マウス・トラックボール⑭1Mバイト5″FDD2基搭載⑮X-BASIC，日本語ワードプロセッサ，グラディウス同梱

40万円を切ったHD搭載機登場

さてこんどは新モデル〝X68000 ACE-HD〟についてご紹介しましょう(**写真1**)。

〝X68000〟が発売されて1年，はじめてのニューモデルの登場です。

価格は，399,800円，発売日は3月20日です。このモデルの最大の特徴は，20MBの記憶容量を持つハードディスクを搭載している点です。

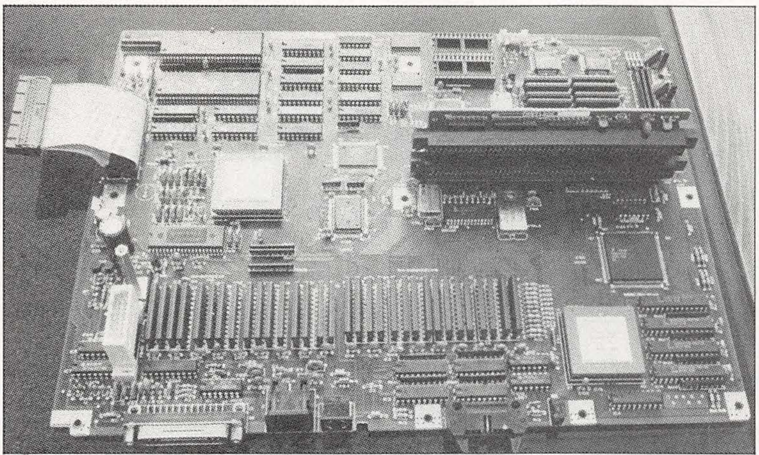
その他には，OSのレベルアップ，また，カスタム・チップ（その機種専用のLSIのこと）に回路を集積して，信頼性を上げるなどのグレードアップがはかられていますが，もちろんこれまでの製品とはフルコンパチブル（ソフトや周辺機器がそのまま使えること）です。

ハードディスクって何？

ところでハードディスクっていうものを知っていますか？機能的には，ふつうのフロッピーディスクと同じように，データやプログラムを記憶させたり読みだしたりするものです。

形は，ただの箱で，中に，ディスクと磁気ヘッドがいくつか入っています。

特徴としては，大容量であることがまずあげられます。今回〝X68000〟に搭載され



《写真２》回路の集積化により基板もスッキリした

たのは，20ＭＢですから，２ＨＤタイプのフロッピーの20枚分の容量があります。

また，アクセス・スピードが通常の10倍も速いという点も忘れてはいけないポイントです。

ふつうのフロッピーディスクはポリエステルの樹脂(じゅし)の円盤の上に磁性体をぬってあるわけですが，ハードディスクはアルミ合金の円盤を使っています。

アクセス・スピードが速いわけは，円盤が頑丈ですから，回転スピードが通常の10倍も速く，磁気ヘッドの移動も速くなっているためです。

また，ヘッドと円盤は，フロッピーディスクの場合は密着させていますが，ハードディスクでは小さな隙間(すきま)をあけているので寿命も長くなっています。

使いかたは，ふつうのフロッピーと変わりませんが，何枚ものフロッピーを用意して抜き差しする手間がはぶけ，たいへん便利です。また，よく使うワープロや通信用のソフトなどは，ハードディスクにおさめておくこともできます。

編集部でもハードディスクを使っていますが，″影さん用″，″編さんファイル″などと名前をつけて，それぞれのファイルに各人のデータやソフトをしまってあります。こうしておけば，出しっぱなしや，フロッピーにコーヒーをこぼすのが得意な影さんの恐怖からのがれることができて，とても重宝(ちょうほう)しています。

HDはディスク・ドライブの上におさめられた

″Ｘ68000 ＡＣＥ-ＨＤ″のＨＤ(ハードディスク)は，本体のディスク・ドライブの上にあります。あのケースの中にどうやって入れたのか，実物を見るまでは信じられませんでした。とにかく内部はスッキリしており，回路の集積化というのはすごいものだと感じさせられます(写真２，３)。

搭載されているHDは，3.5インチのものです。もちろん，これまでどおり５インチのドライブは２基ついています。

ちょっと計算をしてみよう

ここでちょっと計算をしてみましょう。これまでの″Ｘ68000″の本体の価格は，369,000円です。オプションとして発売されている20ＭＢのHDは178,000円ですから合計すると何と547,000円！になります。

すでに″Ｘ68000″を持っている人の目がつりあがってくるのが見えるようです。でも，これは，パソコンのようにどんどん発展していく機械の宿命なのですから，一はやくこのすばらしいパソコンを手にいれたことを幸運だと思って我慢しましょう。君たちのおかげで″Ｘ68000″はパソコン界に定着したのですから……。

１人でも多くのユーザーが増えればそれだけ多くのソフトハウスが″Ｘ68000″用のソフトを制作してくれる可能性が高くなるわけです。価格が安くなり，性能があがることは，おおいに喜ばなくちゃいけませんぞ。

なにはともあれ，シャープにはがんばってもらいたいものです。

同時発売の周辺機器

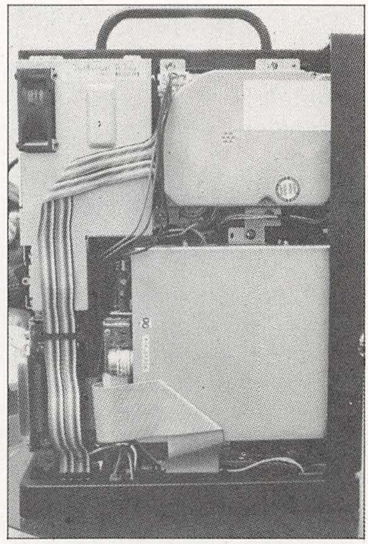
■カラーイメージ・スキャナ″ＣＺ-8ＮＳ1″とスキャナ用パラレルボード″ＣＺ-6ＢＮ″

最大Ａ４サイズの絵や写真などの原稿をカラーで読込み，画面に表示したり，データとして活用できるものです。

最大解像度は200ドット／インチ(８ドット／mm)で細かく鮮明に読取れます。

また，ズーム機能もあり，拡大，縮小，読取りをすることができます。読取ったデータは，ＲＳ-232Ｃや高速伝送ができるパラレル・インターフェース端子が標準で装備されています。

価格は″ＣＺ-8ＮＳ1″が188,000円，″CZ-6ＢＮ1″が29,800円で，″ＣＺ-8ＮＳ1″はＸ１／turboシリーズにも使えます。



《写真３》HDはディスクドライブの上におさまっている

■マルチスキャン・ディスプレイ″ＣＺ-601Ｄ″，″ＣＺ-611Ｄ″

″Ｘ68000″とＸ１／turboシリーズ対応のディスプレイが２機種登場しました。

どちらも15型で601Ｄはドットピッチが0.39mm，611Ｄは0.31mmと，高精細度，超高精細度の映像を映しだせるブラウン管を使用しています。

また映像の水平周波数の31kHz，24kHz，15kHzを自動的に判定し，解像度を合せる機能とテレビの４機能を持っています。

信号入力はＲＧＢアナログ信号（15ピンＤサブ端子）と，コンポジット（ピンジャック）の２種類があります。

コントローラとしては19ボタンの赤外線リモコンが付属していて，新方式の「オンスクリーン・ディスプレイ」を見ながらチャンネル，ビデオモード，音量レベルなどを操作することができます。

Ｘ68000／Ｘ1turboＺシリーズと組合わせた場合には，スーパーインポーズ表示をさせることができます。

価格は″ＣＺ-601Ｄ″が119,800円，″ＣＺ-611Ｄ″が145,000円です。

以上，″Ｘ68000″について，いろいろな角度からとらえてきました。16ビットのパソコンでありながら，ビデオゲーム機なみの画像表現力を持ち，音も本格的。さらにテレビやビデオなどの映像機器との関連も考えたユニークなコンセプトがユーザーの心をとらえているのでしょう。

パソコンの世界に大きな一石を投じた機種であることに間違いありません。いっぽう″Ｘ68000″が一つの目標にしたビデオゲームのハードは，今とてつもなく発展しています。″Ｘ68000″においても新たな目標が生れたと言ってもよいでしょう。

ガンバレ″Ｘ68000″！

次号は，８ビット・パソコンの雄″ＰＣ-8801″シリーズをとりあげる予定です。

■問い合わせ先：〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部「Ｘ68000ベーマガ４」係

レッツプレイ！パソコンミュージック

話題の音楽ソフト紹介

NCSの『MUSIC ART 88』

for：PC-8801mkⅡSR以降
価格：14,800円

出演：川野俊充，Yu-You，GORRY

たくさんのパソコンが発売され，性能，使いやすさに至るまで，年々進歩している今日このごろですが，音源に関しても例外ではありません。

パソコンが一般に出現した当初，パソコンにはＰＳＧはおろか，Beep音すら発声することができなかったものもあったのです。

それがもう今では，ＦＭ音源はあたり前，さらにはそのＦＭ音源の数倍の働きをしてくれるサンプリングまでもが搭載されはじめました。

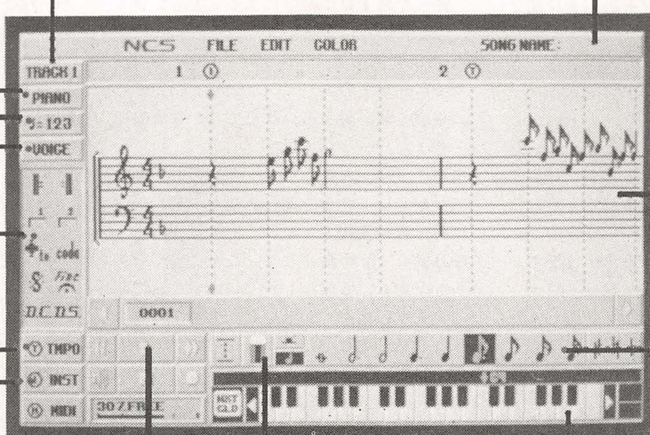
今回我々がレビューするＮＣＳの『ミュージックアート88』は，超ハイテク機能を持つ『88ＦＡシリーズ用』に発売された音楽ソフトで，今までの音楽に無かった別の楽しみかたができることで，我々パソコン音楽ファンを魅了してくれます。

『ミュージックアート88』の特徴：その1

このソフトは，楽譜打ち込みを鍵盤と音長をマウスによって指定するため，今までのソフトのような，五線に直接音符を置いていくタイプよりも，はるかに使いやすくなっています。

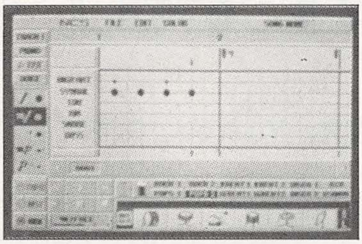
単に音符を打ち込むだけなら，X68K（シャープのX68000のこと）用『ミュージック・プロ・68K』の２倍以上のスピードで打ち込めるはずです。

●メイン画面●

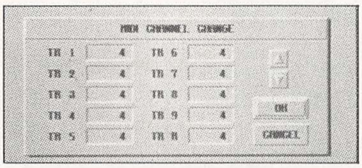


『ミュージックアート88』の特徴：その2

〝ＰＣ-88ＦＡ〞などに搭載されている，ＮＥＷ　ＦＭ音源（ボード）の持つ機能をうまく使いこなしています。その一例をあげると，サンプリング機能をフルに活用したリズム部，そして６重和音のＦＭ音源をうまく活用した超大型スケールの演奏もＯＫで，これらについては，サンプルとして付いている曲を聞くとわかることでしょう。



▲リズムパートの画面。それぞれの楽器がイラストで示されていて，とてもわかりやすく，アイコン操作もメイン画面と同様に，小さな動きでできる



▲MIDI楽器を持っている人にはうれしい，MIDIのウインドウ。MIDI対応の専用ソフトにくらべれば，少しかったるいが，パソコンだけでも音楽できるというメリットと価格のメリットを考えればgood！

『ミュージックアート88』の特徴：その3

このソフトは，単に楽譜入力ツールとしてとどまるところはなく，本来の目的は，作曲活動に大きく役に立てることができるというところにあります。

作曲活動におけるツール（道具）として使うときには，画面以外の部分を見る必要性が極めて少ないので，画面を目で追うだけで視覚的に作業することができるので，初心者には本当に有難いツールと言えます。

内蔵の30音色も，選ぶのに迷いそう。

《第１表》『ミュージックアート88』の主な仕様

対応機種	PC-8801mkⅡSR以降	
トラック数	１～６トラック　FM ７　トラック　ADPCM ８～９トラック　PSG 10（R）トラック　リズム ──MIDIトラック ※Rトラックはリズムシート，他はスコアシート	
入力方法	シリアルマウスまたはカーソル・キーとグラフキー	
音色	●FM音源　１パック（20音）の中から選択（計３パック60音） ●ADPCM音源　１パック（５音）の中から選択 ●PSG音源　１パック（５音）の中から選択（計２パック10音）	
MIDI入出力	Roland／MPU-401に対応	
音数	①FM6音，PSG2音，ADPCM1音，リズム6音（計15音），メトロノーム ・PC-8801/FA，MA ・PC-8801/FH，MH，VAにサウンドボードⅡを搭載したもの ②FM3音，PSG2音（計５音），メトロノーム ・PC-8801mkⅡ/SR，MR，TR，FH，MH，VA	
スペシャル・コマンド	●プルダウンメニュー File── Save Note Data / Load Note Data / Load Voice Data / Print Out / Data Clear Edit── Copy / Delete / Key Scale Change / Beat Change / MIDI Channel	●データ入力用アイコン Edit Voice── 強さ：ff / f / mf / mp / p　長さ Repeat── ‖: くりかえし始 / :‖ 〃 終 / Coda / D.S. / D.C. Edit Score── 8va / 8vb / Measure Insert / Grid Insert / Key Scale / Beat Edit Data── Delete / Copy / Velocity / Transpose

3楽人対談・曲作り同時進行レビュー

さて，今回はベーマガのチェッカーフラッグでおなじみの対談式ソフトレビューです。Yu-You先生とGORRY先生，そして僕（川野）とで実際にこのソフトを相手に曲を作りながら話を進めました。

Yu-You：このソフトは88のサウンドボードⅡを対応させた初のミュージック・ツールだね。

川野：うん。今までさまざまなミュージック・ツールが88用にでていたけれどサウンドボードⅡが発売されるとそれまでのものではものたりなくてサウンドボードをもて余していた，という感じだった。

GOORY：付属のＭＭＬも少し貧弱だったしね。

Yu-You：それはある。だってまだテンポがずれるんだもん……。

川野：いずれにしろそれはこのソフトによって解決されたわけだ。

GORRY：（音符を入力しながら）うん，このソフト，なかなか操作性がいいぞ。

Yu-You：どれどれ，うん，本当だ。音階入力にキーボードが使えるってのはなかなか気持ちがいいもんだ。

川野：今までのは音符を拾ってきて，五線符に貼りつける，という方式だったから，うっとうしいものがあったんだよね。

GORRY：他にもあらかじめ用意されたコード・パターンによる入力，ＭＩＤＩを使ったＭＩＤＩ楽器による入力もできるのでこの点は合格だ。

Yu-You：その他ワンタッチでエコーやハーモニーなどのエフェクト効果も指定できるので使い勝手という点ではかなり良くできたツールだと思う。

川野：（今，入力したソーサリアンを聞きながら）もう少し曲に表情をつけたいなあ，音量変化とかね。

GORRY：音量変化ならここをこうやってと。あれ，５段階しかないや。これではあまり表情がつかないな。せめてＶコマンドに対応してほしかったのに。しかたないか。

Yu-You：ところで，ＡＤＰＣＭによりとり込んだ音でも演奏できるという点は買いだ。

川野：サンプリングをサポートしたソフトは少なかったからね。

GORRY：ここで「じゃ～ん」とか言ってサンプリングする（笑）。

Yu-You：またまたGORRY先生。「ワンドロップ事件」があってからというものちょっとおかしいですよ！

GORRY：何ですか？　わっ私は何もしていませんが……。

川野：まあ，まあ，とにかく本題にもどりましょう。

Yu-You：そうそう，このツールで一番の見ものなのはカセット・デッキのように早送り，巻き戻し，頭出しができる，というところなんだ。

川野：ベーシックで長い曲になると自分のエディットした場所までくるのに時間がかかってうっとうしいんだよね（なんかこればっか）。

GORRY：あるある。でもこのツールでは解決しているからうれしいね。

Yu-You：結局このツールは使いやすく，ＭＩＤＩも対応したサウンドボード用のツール，てなところかな。

川野：でもあと一歩踏み込んだくふうがほしかったところもあるね。

GORRY：ホント，そうだよね。Ｖコマンドだけでなく，プリセットの音色がエディットできない，ということは痛かった。

Yu-You：でも，これがないからすごく困ってしまうということはないんだから，次のバージョンまでの宿題といったところかな！

GORRY：では，このへんで。

川野：仕事でもしようや。

■問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布４-16-13 第28森ビル 日本コンピュータシステム（株）ソフトウエアプロダクト部『ベーマガ４』係

ホーム・コンピュータの新分野を追求する

PC Engine 大研究 その③

安部　新一

こんなにすごかったのかPC Engine ＋CD－ROMソフトのパワー



《写真1》CD－ROMもCDも基本はいっしょ

こんにちは！みなさん，学年があがったり，新しい学校へ行ったり，職場に行ったりして，おおいにはりきっていることでしょう。今月からベーマガを読みはじめたみなさん，はじめまして。このコーナーは今話題のＰＣ　Engineについて，解説するページです。

よろしくお願いします。

さて，今月は，読者のみなさんの質問の多いＣＤ－ＲＯＭについて取材してきましたので，その内容をご紹介しましょう。

ＣＤ－ＲＯＭって何だ？

まず，ＣＤ－ＲＯＭについて，説明していきましょう。

ＣＤ－ＲＯＭというのは，レコードにとってかわりつつあるＣＤ（コンパクト・ディスク）をＲＯＭ（読み取り専用のメモリ）として使うということなのです。

ＣＤ－ＲＯＭと言っても，ＬＳＩのようなかっこうはしていません。まさにＣＤなのです。

何でこのＣＤ－ＲＯＭが注目を集めているかというと，ふつうのフロッピーディスクにくらべるとはるかにがんじょうだし，大量生産もできるし，価格もそれほど高くないし，なにしろ記憶できる容量が，すごく多いのです。

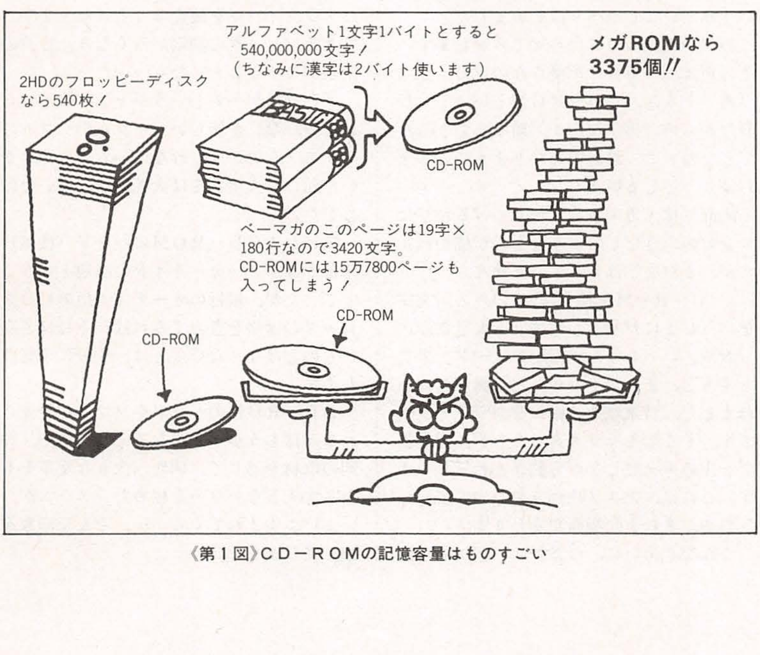
がんじょうさや，大量に作れることは，ＣＤで実証ずみですよね。これはみなさんもなっとくできると思います。

容量のほうは，１枚のＣＤ-ＲＯＭに540Ｍバイトものデータを記憶させることができるといったら，ビックリしてもらえると思います。

１Ｍバイトの２ＨＤタイプのフロッピーディスクだったら540枚，ファミコンやＭＳＸなどのＲＯＭで使われている「メガロム」だと，1.3Ｍビット（0.16Ｍバイト）ですから3375個分がおさまってしまいます！

まあ「スッゴイ！！」のひとこと。あいた口がふさがらない，といったものすごさですね。

パソコン用にも，各社とも開発が終わっているのですが，ドライブのほうが，けっこう高いし，ソフトもほとんどないというのが実状です。



《第１図》ＣＤ－ＲＯＭの記憶容量はものすごい

電話帳や，百科事典が丸ごと入ってしまうくらいのメモリ容量ですから，ソフトといっても，ＣＤ－ＲＯＭらしさを生かすものが少なく，欲しがる人もあまり多くないというのが，実用化の足を引っぱっていることは，否定できないでしょう。

もう一つ，ＲＯＭですから読みだしのみで書き込めないということも，大きなネックになっているようです。

HUDSONに行きました

ＣＤ－ＲＯＭの現状は理解してもらえたと思いますが，ＰＣ Engineという，ゲームを中心としたハードにＣＤ－ＲＯＭを使おうというのは，いったいどういうことなのでしょうか。パソコンですら，まだまだ実用化されていないというのに……。

そこで，ＰＣ Engineの核となっているＨＥシステムの開発をしているＨＵＤＳＯＮにＣＤ－ＲＯＭについて，話しを聞きに行くことになったわけです。

最近でこそＨＵＤＳＯＮといえば「高橋名人！」とか，「ファミコン・ソフトメーカー」というようなイメージが強くなっていますが，実は，いくつかのメーカーのパソコンのＢＡＳＩＣやシステムの制作を手がけている，技術力のあるソフトウエアハウスなのです。

ＨＵＤＳＯＮは東京新宿区の市ヶ谷にあります。お堀ばたに走っている通りに面して場ちがい？とも思われる，札幌の時計台のスタイルをしたビルが建っているのですがそこがＨＵＤＳＯＮです。ＨＵＤＳＯＮは，もともと札幌にあるＣＱ　ＨＵＤＳＯＮというハムとパソコンの専門ショップが発展してきた会社なのでこういう建物にしたのです。

70号記念号なので，ついでに昔話しをしておきますと，ベーマガとＨＵＤＳＯＮは切っても切れない関係にあります。

ＨＵＤＳＯＮが，東京に進出してきたころ，ベーマガも月刊「ラジオの製作」の付録としてスタートしたのです。特に，現在

の短い，おもしろいBASICプログラムを満載したスタイルは，HUDSONの工藤社長が「編集長，若いパソコンを目ざす読者にはぜったい，おもしろく，楽しいプログラムを紹介する雑誌が必要だよ！」と語ったことがキッカケとなったそうです。

まずR－TYPEを見た

それでは，話をもとにもどしましょう。取材に応じてくれたのはHUDSONの大里さんです。

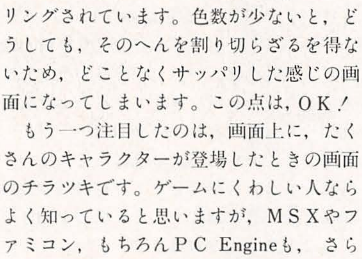
「まずこれを見てください」と，PC Engineに ROMカードを差しこんで，プレイしはじめたのは，あの「R－TYPE」でした。確か，アーケード・ゲームの本格的な移植をHUDSONが手がけたのは，はじめてだったと思いますが，さすがによくできています。他機種に移植されていないだけに，比較のしようがありませんが，PC Engine（HEシステム）の持つ，表示色の多さ，スプライト・サイズの大きさ，水平方向にならべられるドット数の多さが，より品位の高い，画面表現をしていることをうかがわせるしあがりです。

私がどういうところを見たかをお話ししておくと，まず，色です。オリジナルのアーケード版では，どんなキャラクターも，「これは何色だ」と，きめつけることのできないような，びみょうな色使いで，カラーリングされています。色数が少ないと，どうしても，そのへんを割り切らざるを得ないため，どことなくサッパリした感じの画面になってしまいます。この点は，OK！

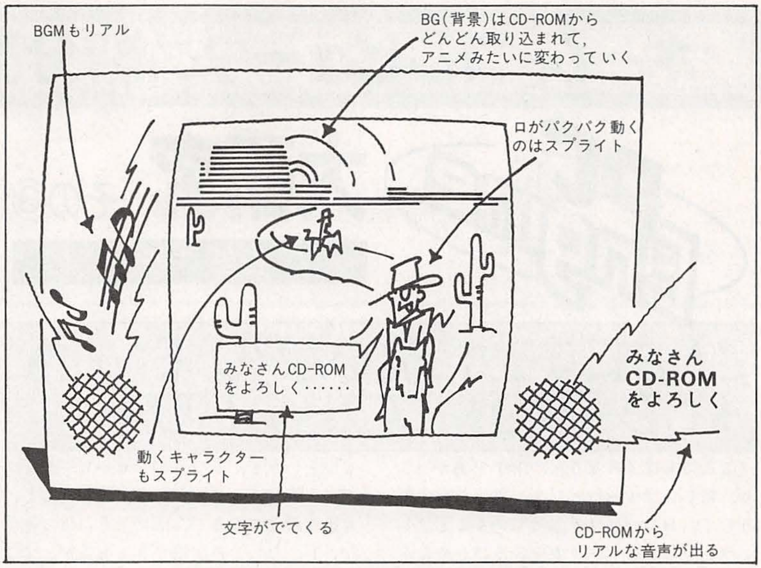
もう一つ注目したのは，画面上に，たくさんのキャラクターが登場したときの画面のチラツキです。ゲームにくわしい人ならよく知っていると思いますが，MSXやファミコン，もちろんPC Engineも，さらにはアーケード用のマシンでも，スプライトを使ったキャラクターが一定数以上横方向にならぶと，チラついてしまうのです。源平討魔伝の弁慶などのデカキャラなどがやられたときの血などが飛びちったときがその一例です。

これはしかたないことなのですが，このソフトでは，予想どおりよっぽどのことがないと，その現象があらわれません。

おかげで全体的に品位が高い印象を私に与えてくれたのだと思います。



《写真2》©アイレムのR－TYPE



《第2図》CD－ROMソフトはこんな感じだった

やっとCD－ROMゲームとご対面

PC Engineの強みを生かした，最初のゲームともいえる「R－TYPE」を見たあと，いよいよCD－ROMのゲームの登場です。とはいっても，まだ試作中とのことなので，その一部をビデオテープに録ったものを見せていただきました。

「とりあえず，見てください。私は，きっとビックリされると思いますよ」と大里さんは言いながらビデオの再生ボタンを押しました。

オヤオヤ？これ，アニメ映画じゃないのかな？と思わせるような画面はこびで，サンプル・ゲームの紹介場面が映しだされました。

カエルの顔をしたキャラクターがスルスルとあがった幕の中央にすわり，歌舞伎（かぶき）の口上（こうじょう）みたいにしゃべりはじめました。

パクパク動く口に合わせて声がします。その声は……あれ？声優さんの声だ。私は「あっそうか，CD－ROMといってもCDだから声の再生なんか，簡単にできるんでしたね」と，思わずあたりまえのことを口ばしってしまいました。

画面では，カエルさんがしゃべるたびにマンガのふきだしのようなものが描かれますが，まだ文字は入っていません。

「CD－ROMを使えば，生の声と，文字をいっしょにだせるんです」と大里さん。

おや，いっしゅん画面がフェード・アウトすると，まったくちがった場面があらわれました。背景はキメ細かなグラフィックです。そこでキャラクターたちが，生き生きと生の声をだしながら動きまわっています。これは，アニメ映画そのものです。

おや，またまた場面が変わります。

こんなぐあいに，つぎからつぎへと，楽しい画面が矢つぎ早に変わっていくようすと，リアルなBGM，リアルな音声を聞きながら，しばらく私はだまりこんでしまいました。

パソコンでもまだ普及していないCD－ROMをPC Engineのように，低価格の機種で使おうという理由がわかりかけてきた気がしたからです。

これまで，ゲームソフトの制作の中で，もっともメモリの容量を使い，データをいかに圧縮するかにプログラマーの頭をなやましてきたグラフィック（絵）が，CD－ROMという大容量ROMを使うことで，ふんだんに表現できるようになるのです。アニメーションがそのままゲームになるというわけです。グラフィックは，必要なときにCD－ROMから取り出してくればいいわけですから，ゲーム・デザイナーは映画の監督みたいに，自由な発想で，ふんだんにグラフィックを使えることになります。

グラフィックの制限がなくなり，音声の制限がなくなるとしたら……。

「これはゲームというジャンルにとらわれない，なにか新しいジャンルのソフトのバケモノなのかもしれない…」そうつぶやいた私に，大里さんは大きくうなずいたのでした。

気になるCD－ROMのハード（機械）のほうは，メーカーサイドの課題ということでしたが，最近のオーディオ用のCDプレーヤの価格を考えてみれば，それほど高いものとはならないことは，十分に予想されます。

CD－ROMのハードやソフトが発売されるのはもう少し先になるそうですが，今回の取材を通じて，何か，大きな変革をもたらす大きなパワーを秘めたシステムが，いよいよ生まれてくる……，そんな印象を強く受けました。

バグ退治はおまかせ
Dr.Dのエラー・メッセージ解消法
—これでキミもデバッグ博士だ—



進入学，就職おめでとう。みんな元気でがんばっているかな？最近は一段と投稿プログラムもレベルがあがってきて，初心者にはデバッグするのも大変じゃないかな？というわけで、ここでワシが，バグ退治の基本的な方法を話してみたいと思う。題して，「エラー・メッセージ解消法」！じっくり読んで，今後の勉強に生かしてほしいぞ。

バグ退治大作戦

ベーマガに載っているプログラムを打ち込み終わり，さあ遊ぼう，と胸躍らせながら，

RUN⏎

としても，たいてい，3回ぐらいは，

ピー!! エラー！

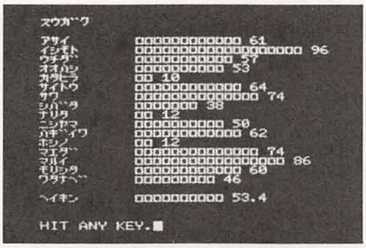
とかパソコンに言われているのではないかな？

どんな人でも打ち込みまちがいはあるもの。まちがえたら，直せばいいのだが，初心者には，これがなかなかやっかいなことだな。なぜなら，あの，

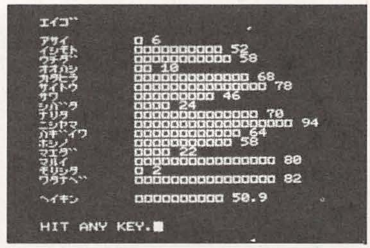
うんたらかんたら error in ××××

とかいうエラー・メッセージの×××というのは，その行でエラーが発生したのはそのとおりなんじゃが，その行に打ちまちがいがある，と言っているわけでは，必ずしもないわけだからなんだ。

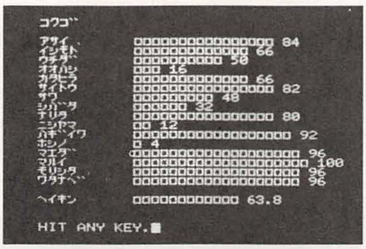
そこで，そういう「やっかいなエラー」の対処法を，実例を通して見ていこうと思う。まず，題材のプログラムを掲げてみよう。



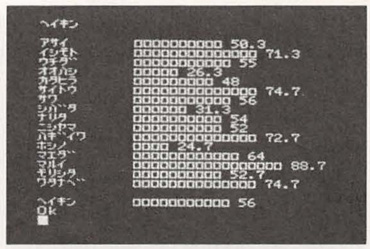
《写真1》リスト1の実行画面①



《写真2》リスト1の実行画面②



《写真3》リスト1の実行画面③



《写真4》リスト1の実行画面④

みんなの成績を棒グラフにするプログラムfor MSX

●使いかた

プログラム（リスト1）を打ち込んでRUNすれば，サンプル・データをグラフ表示します（写真1～4）。プログラムを見て，データを適当に変更して使ってください（投げやりだこと）。

なお，そのとき，120行のNIとKAという変数の値を変更するのをお忘れなく。NIは人数，KAは科目数です。

《リスト1》みんなの成績を棒グラフにするプログラム・リスト（正しいリスト）

```
100 DEF FNR(X)=INT(X*10+.5)/10
110 '
120 NI=16:KA=3:DIM T(NI),NM$(NI)
130 '
140 FOR I=1 TO NI
150   READ NM$(I)
160 NEXT
170 '
180 FOR K=1 TO KA
190   CLS
200   READ N$
210   PRINT N$
220   S=0
230   FOR I=1 TO NI
240     READ PO
250     T(I)=T(I)+PO
260     S=S+PO
270     GOSUB 510
280     LOCATE 0,I+1:PRINT NM$(I);TAB(10);GR$;PO
290   NEXT
300   PO=S/NI
310   GOSUB 510
320   LOCATE 0,19:PRINT "ヘイキン";TAB(10);GR$;FNR(PO)
330   GOSUB 570
340 NEXT
350 '
360 CLS
370 PRINT "ヘイキン"
380 S=0
390 FOR I=1 TO NI
400   PO=T(I)/KA
410   S=S+PO
420   GOSUB 510
430   LOCATE 0,I+1:PRINT NM$(I);TAB(10);GR$;FNR(PO)
440 NEXT
450 PO=S/NI
460 GOSUB 510
470 LOCATE 0,19:PRINT "ヘイキン";TAB(10);GR$;FNR(PO)
480 '
490 END
500 '
510 GR$=""
520 FOR J=1 TO PO/5
530   GR$=GR$+"ロ"
540 NEXT
550 RETURN
560 '
570 LOCATE 0,22:PRINT "HIT ANY KEY.";
580 Q$=INPUT$(1)
590 RETURN
600 '
610 DATA アサイ,イシモト,ウチダ,オオハシ
620 DATA カタヒラ,サイトウ,サワ,シバタ
630 DATA ナリタ,ニシヤマ,ハギイワ,ホシノ
640 DATA マエダ,マルイ,モリシタ,ワタナベ
650 '
660 DATA スウガク
670 DATA  61, 96, 57, 53
680 DATA  10, 64, 74, 38
690 DATA  12, 50, 62, 12
700 DATA  74, 86, 60, 46
710 '
720 DATA エイゴ
730 DATA   6, 52, 58, 10
740 DATA  68, 78, 46, 24
750 DATA  70, 94, 64, 58
760 DATA  22, 80,  2, 82
770 '
780 DATA コクゴ
790 DATA  84, 66, 50, 16
800 DATA  66, 82, 48, 82
810 DATA  80, 12, 92,  4
820 DATA  96,100, 96, 96
```

《リスト2》みんなの成績を棒グラフにするプログラム・リスト(誤りのあるリスト)

```
100 DEF FNR(X)=INT(X*10+.5)/10
110 '
120 NI=16:KA=3:DIM TY(NI),NM$(NI)
130 '
140 FOR I=1 TO NI
150   READ NM$(I)
160 NEXT
170 '
180 FOR K=1 TO KA
190   CLS
200   READ N$
210   PRINT N$
220   S=0
230   FOR I=1 TO NI
240     READ PO
250     T(I)=T(I)+PO
260     S=S+PO
270     GOSUB 510
280     LOCATE 0,I+1:PRINT NM$(I);TAB(10);GR$;PO
290   NEXT
300   PO=S/NI
310   GOSUB 510
320   LOCATE 0,19:PRINT "ﾍｲｷﾝ";TAB(10);GR$;FNR(PO)
330   GOSUB 570
340 NEXT
350 '
360 CLS
370 PRINT "ﾍｲｷﾝ"
380 S=0
390 FOR I=1 TO NI
400   PO=T(I)/KA
410   S=S+PO
420   GOSUB 510
430   LOCATE 0,I+1:PRINT NM$(I);TAB(10);GR$;FNR(PO)
440 NEXT
450 PO=S/NI
460 GOSUB 520
470 LOCATE 0,19:PRINT "ﾍｲｷﾝ";TAB(10);GR$;FNR(PO)
480 '
500 '
510 GR$=""
520 FOR I=1 TO PO/5
530   GR$=GR$+"□"
540 NEXT
550 RETURN
560 '
570 LOCATE 0,22:PRINT "HIT ANY KEY.";
580 Q$=INPUT$(1)
590 RETURN
600 '
610 DATA ｱｻｲ,ｲｼﾓﾄ,ｳﾁﾀﾞ,ｵｵﾊｼ
620 DATA ｶﾀﾋﾗ,ｻｲﾄｳ,ｻﾜ,ｼﾊﾞﾀ
630 DATA ﾅﾘﾀ,ﾆｼﾔﾏ,ﾊｷﾞｲﾜ,ﾎｼﾉ
640 DATA ﾏｴﾀﾞ,ﾏﾙｲ,ﾓﾘｼﾀ,ﾜﾀﾅﾍﾞ
650 '
660 DATA ｽｳｶﾞｸ
670 DATA  61, 96, 57, 58
680 DATA  10, 64, 74, 38
690 DATA  12, 50, 62, 12
700 DATA  74, 86, 60, 46
710 '
720 DATA ｴｲｺﾞ
730 DATA   6, 52, 58, 10
740 DATA  68, 78, 46, 24
750 DATA  70. 94, 64, 58
760 DATA  22, 80,  2, 82
770 '
780 DATA ｺｸｺﾞ
790 DATA  84, 66, 50, 16
800 DATA  66, 82, 48, 32
810 DATA  80, 12, 92,  4
820 DATA  96,100, 96, 96
```

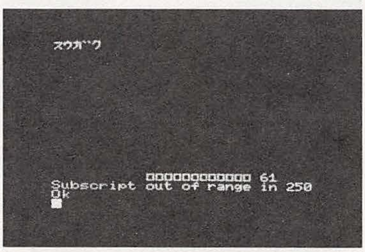
では，このリストを見ながら，我らが影くんに打ち込んでもらった。それが**リスト2**じゃ。では，この**リスト2**を実行してみよう。

RUN⏎

ピー!!

——おや？さっそくエラーがでたようだな。それでは，さっそくデバッグしていくことにしよう。

■Subscript out of range in 250 (サブスクリプト・アウト・オブ・レンジ) (写真5)



《写真5》リスト2の第1実行画面

250行にエラーがあるようだな。まずは250行を見てみよう。

LIST 250⏎

——ふむ，250行にはまちがいはないようだな(**リスト1**と**リスト2**を見くらべてみよう)。ではどうしたらよいのかな？

なにはともあれ，このエラーの意味がわからなくてはならんから，マニュアルを開いてみよう——

「配列変数の添字がおかしい」

と書いてあるな。ということは，この行で注目すべきものはT(I)ということになる。そしてエラーの原因は，

①配列変数T( )の宣言に誤りがある
②添字変数Iの値が不適当

のどちらかというわけだ。では，まず①をチェックしてみよう。

配列変数の宣言はDIM文で行なうわけだな。DIM文があるのは120行だから，

LIST 120⏎

としてみると——おっ！まちがいがあったあった。配列変数名をTとするところをTYとしてしまった（おそらく[T]を打ったとき，隣にある[Y]にも指が触れてしまったのだろう）のが，エラーの原因だったようだな。

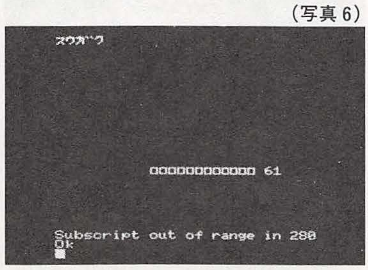
打ちまちがいを訂正したら，再び，

RUN⏎

ピー!!

——つぎのエラーは何だろう……。

■Subscript out of range in 280 (写真6)



《写真6》リスト2の第2実行画面

さっきと同じ，Subscript out of rangeじゃが，エラーが発生した行がちがうな。とりあえず，280行を見てみよう。

LIST 280⏎

——またもや，エラー発生行に誤りはないようじゃな。さっきのエラーでDIM文のある120行はチェックしたから，宣言にまちがいがあったのではなさそうじゃな。それなら答は一つ。添字がおかしいわけだ。添字Iの内容をみよう。

PRINT I⏎

20

——なるほど，120行の宣言では，NM$( )の添字は16までということだから，Iの値は大きすぎるわけだ。ではIに値を代入しているところを捜してみることにしよう。

すぐに目につくのは230行のFOR文じゃな。エラーがでた280行は，この230～290行のFOR～NEXTループ内にあるのだから，これが最もあやしいと言えそうだ。

LIST 230⏎

——うん？230行に打ちまちがいはないぞ。

ではここ(230行)で使われている変数NIがおかしいのでは……，と疑ってみよう。このFOR文が実行されたときのNIの値を調べてみるとするか。230行をつぎのように変更してみよう。

230 FOR I=1 TO NI：PRINT "NI=";NI：STOP

それでは，

RUN⏎

ピッ！ Break in 230

——230行につけ加えたSTOP文が働いてプログラムが停止したのじゃ。NIの値は——16。つまり，このFOR文では，Iは1から16までの値をとるということがわかった。それなのに280行では20になっているとは……。

どうやら270行で呼んでいるサブ・ルーチン内にバグが潜んでいるようだな。それでは，このサブ・ルーチンを表示してみることにしよう。

LIST 510－550⏎

——もとのリスト（**リスト1**）と見くらべてみると……，なるほど，あったではないか。520行のFOR文の変数が，正しくはJなのにIになっていたのじゃな。それで，Iの値がおかしくなっていたわけだ。では，520行を直して，あ，それとさっき手を加えた230行をもとに戻してから，三たび，

RUN⏎

——こんどは，うまくいったかな……。

ピー!!

——おっと，やっぱりエラーがでてしまった。

■Syntax error in 780 <シンタックス・エラー> (写真7)

このエラーは，

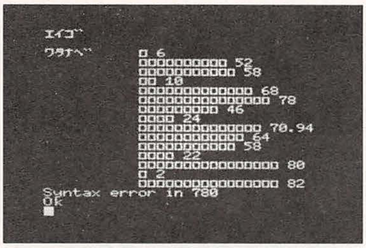
「文法的な誤り」

という意味で，ほとんどの場合，エラー行に打ちまちがいがあるものなんじゃ。——

LIST 780⏎

——おや？780行はDATA文。打ちまちがいはないようだな。ではなぜ……。

ここで注意してほしいのが，DATA文



《写真７》リスト２の第３実行画面

に対してエラーがでるのは，

「数値を読み込むべきときに，文字列型データが現れた」

というときなんだ。そしてこの原因は，

①ＤＡＴＡに誤りがある（エラー発生行だけとは限らない)。

②ＲＥＡＤする回数など，ＲＥＡＤする側に問題がある。

といったものなんじゃ。

ＲＥＡＤ～ＤＡＴＡがらみのエラーは，デバッグが面倒で，またそれだけにいろいろな方法があるのじゃが，ここでは，ＲＥＡＤ文とＤＡＴＡを一つひとつ対応させていく，という最もオーソドックスな方法を使ってみよう。プログラムの実行を，ＲＥＡＤ文を中心に追っていくわけだ。では，実際にやってみようか。

このプログラムをＲＵＮすると，まず最初に出会うＲＥＡＤ文は，150行だな。ここはＦＯＲループで16回（ＮＩの値が16）文字列型データを読み込むわけだ。対応するＤＡＴＡは610行から16個で，“アサイ”，“イシモト”，……，“ワタナベ”がそれにあたるぞ（640行まで)。

つぎは200行のREAD　N$。これは180行のＦＯＲ文により３回（ＫＡの値が３）実行されるが，このＦＯＲループ中にもう一つ，240行のREAD　POもあるな。これは230行のＦＯＲ文により16回実行されるわけだから，これらの流れは，

①200行のＲＥＡＤ　Ｎ＄を１回
②240行のＲＥＡＤ　ＰＯを16回
③200行のＲＥＡＤ　Ｎ＄を１回
④240行のＲＥＡＤ　ＰＯを16回
⑤200行のＲＥＡＤ　Ｎ＄を１回
⑥240行のＲＥＡＤ　ＰＯを16回

というようになる。では，ＤＡＴＡを対応させてみよう。

①には660行の“スウガク”が対応する。文字列型だから問題ないようだ。

続いて②では670行からの16個の数値――61，76，57，……，60，46（700行まで）が読まれるのだ。

つぎの③では720行の“エイゴ”。

④では730行からの16個の数値――6，52，58，……，２，82までの――!?

どうかな？打ちまちがいを見つけられたかな？そう750行の……**70，94**……は，

……**70，94**……

の誤りだったわけだ。70.94で一つの数値と見なされたため，780行の“エイゴ”を16個目の数値として読むことになり，780行でエラーとなったわけだ。数値を読むべきときに文字列を見つけたわけなんだ。

こういう，ＤＡＴＡ文中でのコンマ（，）とピリオド（.）の見まちがい，打ちまちがいはありがちで，みつけにくいというやっかいなものなので注意が必要だぞ。

では，750行を修正して，四たび，

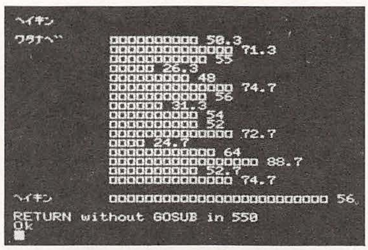
ＲＵＮ⏎

――今度こそ最後までエラーなく……。

ピー!!

――またじゃないか。

■RETURN without GOSUB in 550 〈リターン・ウィズアウト・ゴーサブ〉（写真８）



《写真８》リスト２の第４実行画面

これは，

「対応するＧＯＳＵＢ文のないＲＥＴＵＲＮ文にでくわした」

というエラーなんじゃ。

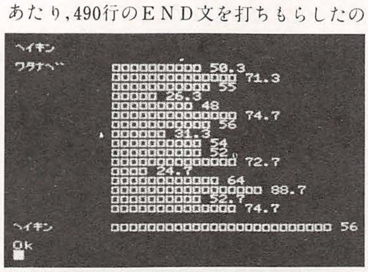
①そのＲＥＴＵＲＮ文が本当に余計なものである。

②そのＲＥＴＵＲＮ文を実行するに至った過程がおかしい。

のどちらかになるんだが，今回の場合は①ではない（エラー行付近を調べればすぐわかる）ようなので，②なんじゃが，これをデバッグするためには，このサブ・ルーチンに飛ぼうとするGOTO文，GOSUB文などを総チェックする必要がある，ということになるんだ。――が，ここで，このエラーの原因には，以下のようなパターンもあるということを覚えておいてほしいぞ。それは，

「メイン・ルーチンの終わりにＥＮＤ文等がなかったために，メイン・ルーチンの終了後，実行が終わらず，サブ・ルーチンに実行がなだれ込んでしまった」

というものなんだ。今回のエラーもこれにあたり，490行のＥＮＤ文を打ちもらしたのが原因になっとるんじゃ。このパターンも念頭に置いてデバッグするとよいだろう。



《写真９》リスト２の第５実行画面

では，490行を加えて，

ＲＵＮ⏎

――やったではないか。ついにエラーなく実行を終了することができたぞ。ばんざ～い!!　（写真９）

■エラーがでなければいいのかな

さて，これでエラーはなくなったが，**写真４**（正しい実行画面）と**写真９**を見くらべてみてくれ。名まえがぬけてるし，平均の棒グラフがおかしい。誤動作があるようだな。

今度はこういった「エラーにならないバグ」について見てみることにしよう。

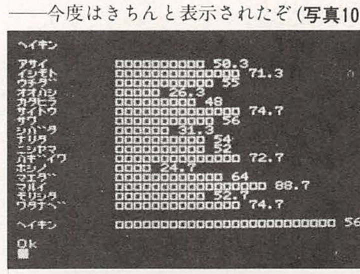
1 名まえがちゃんと表示されない

写真１～４では，左はしにみんなの名まえが表示されているのに，**写真９**では表示されていないようだな。

さきほど，ＲＥＡＤ～ＤＡＴＡをチェックするとき，“アサイ”，“イシモト”……などがＲＥＡＤされるところを確認したが，まずはそのへんからもう一度見直してみることにしよう。140～160行がそのデータを読み込んでいるところだが，リストを見くらべてみれば――。おやおや，やっぱりあったぞ。150行のＮＭ＄（１）はＮＭ＄（Ｉ）の誤りではないか。そこで，ここを修正して

ＲＵＮ⏎

――今度はきちんと表示されたぞ（**写真10**)。



《写真10》リスト２の第６実行画面

2 グラフが一部おかしい

写真10では，「ヘイキン」の最後のところが56にしてはグラフがやたらと長いようじゃが……。

こういうものは，これを書いているのが，プログラム中でどこなのかをつかむことが大事なわけだ。そのためにプログラムの理解が必要で，またＲＥＭ文がその助けになるのじゃが――ここでは文字列定数が道案内をしてくれそうだな。

“ヘイキン”という文字列定数があるところが３か所ほどあるが（320行，370行，470行），その付近を重点的に見直してみると……。あるある。460行のＧＯＳＵＢ520は，ＧＯＳＵＢ 510の誤りではないか。ではこれを修正して，

ＲＵＮ⏎

――今度こそ完璧のようじゃな。やっとデバッグが終わったというわけだ。

FM音源110番

by Yu-You

みなさん，こんにちは。Yu-Youです。今月は前おきなしに，さっそく質問のほうにいってみましょう。

Q　Yu－You先生こんにちはです。

僕は今，PC－88SR用のプログラムをPC－98に移植しようと思っているのですが，音色の移しかたがよくわかりません。どうやって移したらいいのでしょうか。教えてください。

〔福岡市・**J. B. HAROLD. II**〕

A　98シリーズのFM音源，これについては，取りあげている書物も少ないんだよネ。

どこがちがうのかを簡単にいうと，レベル関係のパラメータが逆なのです。

OPN（YM2203：88SRや98の音源）には，レベル関係のパラメータが二つあります。そう，サスティン・レベルとアウトプット・レベルです。

それぞれのパラメータの働きはというと，サスティン・レベルというのは，第2減衰値，つまり，ディケイ・レイトからサスティン・レイトに移るときのその切り変えポイントを出力数で表したもの，そしてアウトプット・レベルというのは，第1減衰値つまりアタック・レイトからディケイ・レイトに移るときの切り変えポイントであり，言うなれば，各オペレータの出力数と言うことになります。

PC－88SRとPC－98の音色パラメータのちがいはそこにあり，その二つのパラメータの上限と下限が逆なのです。

具体的に説明してみましょう。サスティン・レベルに与えることができるデータは，0～15で，88SRの場合には0を与えると最大出力になり，逆に15を与えると最低出力になります。さて問題の98ですが，98の場合は88SRとは逆で，15が出力最大，0が出力最小となっています。

アウトプット・レベルの場合もサスティン・レベルのときと同様で，0～127の間において，88SRは0が出力最大,127が出力最小，98の場合は127が最大，0が最小となります。

では，どのようにして88SRの音色を98に移したらよいのでしょう。簡単ですね。88SRのサスティン・レベルを98に移すときには，15から88SRのサスティン・レベルを引いた値を98のサスティン・レベルとすればよいだけなのです。

アウトプット・レベルも同様に127から88SRのアウトプット・レベルを引いた値を98上での値としましょう。

いちおう，サンプル・リスト（**リスト1，リスト2**）を付けておきました。

《リスト1》PC-88SR用音色パラメータ

```
AL   FB
 5    3
AL   FB   SR   RR   SL   TL   KS   ML  DT1
31    4    5    4    5   30    1   15   -2
31    2    4    4    7    0    1    3    1
31    3    4    4    3   38    1    7    1
31    3    5    6   10    5    2    2   -3
```

⬇

《リスト2》PC-98上ではこのようになる

```
AL   FB
 5    3
AL   FB   SR   RR   SL   TL   KS   ML  DT1
31    4    5    4   10   97    1   15   -2
31    2    4    4    8  127    1    3    1
31    3    4    4   12   89    1    7    1
31    3    5    6    5  122    2    2   -3
```

Q　Yu－You先生，YK－2先生こんにちは，ちょっと前にサウンドボードIIを買いました。で，ずばり質問なんですけど………。

このボードにはFM音源とは別にリズム部を持っているわけですけど，そのリズムを使ってミュージックを作るとFM音源部とリズムとの実行がほんの少しですがずれてしまいます。なにかいい方法があったら教えてください。

ちなみにFM音源部はテンポを132にして，POKE&HE21A，○○○で合わせています。

〔千葉県佐倉市・**佐藤賢也16才**〕

A　う～ん，このPOKE&HE21A，○○○という方法，ベーマガではYK－2さんが2年ぐらい前に発表して，今ではもう超あたりまえであるかのように88SRユーザー全体に使われている，本当に便利な方法なのですが，これにも欠点が多少見受けられます。

① POKE&HE21A，○○○のその○○○の部分に135前後以上の値を入れるとずれてしまう。

② 他機種へ移植するときに困る。

などといったことです。

まあ①はどうしようもないことなので，このさい目をつぶるとしますが，②については，今回のこの質問がいい例です。他に98に移すとき，80SRに移植するときなども同様に悩むでしょう。

POKE　&HE21A，○○○とはいったい何をしているのでしょう。そのへんから考えていこうと思います。

FM音源のレジスタには，タイマというものがあり，これから話す割り込み処理と大きくかかわっています。

FM音源の搭載されたコンピュータは，割り込み処理というのを行なうことができます。この割り込み処理とは，メイン・プログラムが実行されている最中に，もう一つの別なプログラム・ルーチンに行ったり来たりして，二つ以上のプログラムを同時に実行してしまう機能のことを言い，まさに，あたかも2台のコンピュータがあるかのような働きをします。

たとえば，X68000の場合を見てみると，X68000のBASICでは，音楽を鳴らしながらプログラムをいじることができますし，また，音楽を鳴らしながら絵を描くことだってできます。88SRでだって，音楽プログラムを実行し，音楽が鳴り終わる前に〝OK〟の表示がでたりもします。

つまりタイマとは，割り込み処理に入るそのタイミングを指定するためのものなのです。

ということは，音楽に置き変えてみると，たとえば，今まで10分の1秒に1回割り込み処理を使って演奏をしていたのを，いきなり5分の1秒に1回の割り込みにしてしまうと，それだけ音楽関係の処理速度も遅くなり，演奏もゆっくりになります。

POKE　&HE21Aとは，その割り込み処理速度（タイマB）の値をストックしておくところなのです。88SRのBASICでは，CMD STOPM文が実行されるごとに，アドレスの&HE21A番地の値をFM音源レジスタのタイマBのところに送り込みます。つまり，今まで行なわれていた，POKE　&HE21A，○○○：CMD　STOPMとは，タイマBの値を変えているわけなのです。

かなりワキ道にそれたので，このへんで本題に戻ってみましょう。

サウンドボードIIのBASICにおいて，POKE　&HE21A，○○○とやってもなぜ効果がないのか，賢明な読者ならもう気付いたと思われますが，そう，機種によってタイマBの値をストックしてる番地がちがうからなのです。

88SRの場合，たまたま&HE21Aだったということだけで，98なんかも，そして同じ88SRのサウンドボードIIのBASICであっても…。ですから，解決方法はただ一つ，&HE21Aを使わずに直接タイマBに対して値をぶち込んでやる。これですよ。たぶんタイマBのレジスタ番号は，YM－2203もサウンドボードIIも同じはず(38)なので，サウンドボードIIのユーザーも98のユーザーも，その他の機種のユーザーも，これからはMML文字列の先頭に〝Y38，○○○〟（○○○は&HE21Aに書き込む値と同じもの）と入れて，テンポを132にして演奏させましょう。

Q　先生こんにちは，僕はPC－98のサウンドボードを使って平和に暮らしていました。が，そんなある日，友達に「ダライアスがYM－2203＋サンプリングで鳴っている」という話を聞いておどろいてしまいました。本当ですか？

〔神奈川県横浜市・**柳下顕吾14才**〕

A ボクもこれと似たような情報を入手しました。とは言っても，これについては未確認ですので，本当かどうかはわかりませんが，どうやらダライアスの音楽は，YM−2203が2個とサンプリング1チャンネルで鳴っているようです。

くわしいことについては近々調べて，発表したいと思います。

Q Yu−You先生コンニチハ。僕は毎月のゲーム・ミュージック・プログラムを見て，ムショーにYM−2151でプログラミングしたいと思いました。

そこで質問ですが，「NEW　FM音源ドライバー」を使うと，普通のX1でもターボ・シリーズと同様のプログラムを作ることができるのですか（メモリの問題などはどうなっているのですか）。

〔埼玉県狭山市・**渡辺篤志？才**〕

A 簡単に答えると，メモリの問題ではまったく不自由しません。NEW　FM音源ドライバーでは，グラフィックRAMを犠牲にしてメモリを増やしているので，メモリ不足の問題で泣くことはいっさいありません。また，turboでもX1BASIC上で動くので，turboとの間に差はありません。実例をあげるとボクが作ったX68K用ドラゴンスピリット・エリア1のBGMプログラム（未発表）がX68K上で約28000バイト使用しています。これは，あまりに長すぎるために，ベーマガ誌上では発表できませんでした。それほど長いプログラムでもNEW　FM音源ドライバーでは2本ぐらい入れることができるのですから……。

Q Yu−You先生こんにちは。パソコンにはあまり関係ないんですが，YAMAHAのDX7ⅡDとRolandのD−50のちがいを教えてください。それと20万円前後の良いシンセサイザーがあったら教えてください。

〔千葉県・**高倉直樹15才**〕

A DX7ⅡDとD−50のちがい。それはただ一つ，音源ですね。DX7ⅡDのほうは，6オペレータのFM音源，そしてD−50は，LAデジタル・シンセスという新開発されたアナログ風デジタル音源を使っています。このLA音源の特徴は，なんといっても音質の豊かさでしょう。あの音の広がり，自然な響きはFM音源には真似ができないでしょう。

ただその反面，音色を作るのがむずかしく，どうしても内蔵の128音色にたよらざるを得ないのが欠点といえば欠点ですが，音質のすばらしさ，値段などからいっても，ボクはD−50をすすめます。

つぎに20万円前後のシンセ，ということですが，前者の2機種も含めて5機種ほどあげてみましょう。（Y）はYAMAHAの略，（R）はRoland の略です。

①DX7ⅡD（Y）258,000円 ②D−50（R）238,000円 ③DX7s（Y）168,000円 ④αJUNO−2（R）139,000円 ⑤V2（Y）118,000円　ボクのおすすめは，②，④，⑤。

ミュージック プログラム マスター 大作戦

エキスパート編　その2―デチューンのうまい使いかた―

YM−2203の音色は，基本的には計38種類のパラメータで構成されています。ボクが思うに，その中でデチューンほどたくさんの使いかたがあり，そして遊べるパラメータもないであろうと言うほどデチューンはおもしろいパラメータなのです。

このコーナーを読みこなすだけの実力がある人ならたぶんわかるとは思いますが，デチューンとは，各オペレータの出力する周波数を基音の倍音より数Hz（ヘルツ）ずらすためのパラメータです。これによって得られる効果は二つほど考えられます。

①LFOをかけることができる。

②厚みのある音を作れる。

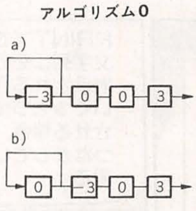
では，これらについてくわしく説明しましょう。

まず①のLFO効果ですが，これは超々高度なテクニックで，これをマスターするのに10年はかかるとまで言われるほどのものです（大げさすぎる）。それだけに，このパラメータを完璧に修得しようとするのは，とてもむずかしく，ボクでさえも半分程度しか使いこなしていないテクニックです。

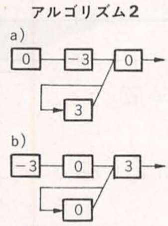
しかし，YM−2203を使ううえでは，これほどありがたい機能もないでしょう。知ってのとおり，YM−2203にはLFOがないのですから。つまり，普通の使いかたをしていたのでは，LFOを絶対必要とする音色，たとえばバイオリンなどを完璧に作りあげることは絶対にできないのです。ほら，これでこの使いかたの重要性などがわかってもらえたでしょう。

では，実際にLFOとして使う場合のやりかたに入ります。アルゴリズムによって使いかたが異なるので，それぞれの場合について書いておきます。

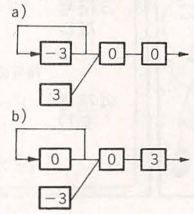
アルゴリズム0



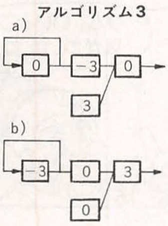
アルゴリズム2



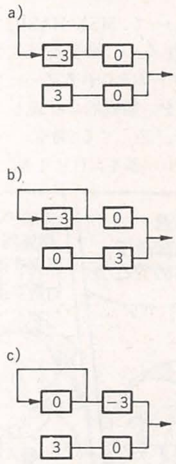
アルゴリズム1



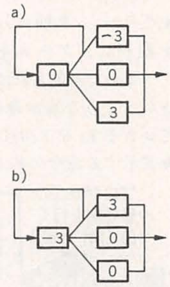
アルゴリズム3



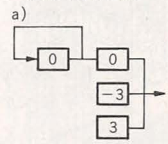
アルゴリズム4



アルゴリズム5



アルゴリズム6



ここにあげた，14種類の使いかたは，あくまでも一例であって，他にまだまだ使いかたがあるので各自実験することで見つけだしてください。一応サンプルとしてバイオリンの音を作ってみたので聞いてみてください（**リスト3**）。

《リスト3》バイオリンの音色パラメータ

AL	FB							
3	7							
AL	FB	SR	RR	SL	TL	KS	ML	DT1
31	0	0	0	0	30	0	1	3
31	0	0	0	0	30	0	2	0
31	0	0	0	0	40	0	3	-3
10	0	0	7	0	0	0	2	0

つぎに②の周波数ずらしについてですが，この効果がうまく使われた音色として，イース（©日本ファルコム）の平原のテーマのメロディ・ラインの音色をあげることができます。

この効果を使うときには，アルゴリズムは4番を使うという原則のようなものがあります。やりかたはいたって簡単，フィードバックを0にして，オペレータ1，2とオペレータ3，4とで同じ2オペレータ音色を作ります。そしてそれぞれのデチューンの値に正反対の最大値を与えるとよいのです。つまり，オペレータ1，2のデチューンを−3に，オペレータ3，4のデチューンを3にしてやります。ほら，厚みのある音ができたでしょう。

《リスト4》厚みのある音色パラメータ

AL	FB							
4	0							
AL	FB	SR	RR	SL	TL	KS	ML	DT1
31	0	0	0	0	30	0	1	3
31	0	0	7	0	0	0	2	3
31	0	0	0	0	30	0	1	-3
31	0	0	7	0	0	0	2	-3

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉛

――ベーシックなBASIC命令入門 その1―― by くりひろし

★今月から，数回にわたって，MSX-BASICを題材に，ゲームを作るのに必要不可欠――これだけ覚えればゲームを作れる！――というような基本命令を，徹底的に解説していきます。第1回目は，「表示する」命令。

★表示する命令の基本中の基本，PRINT文。単純に「PRINT　なんとか」と覚えているだけではありませんか？

★注意することとして，〝，〞を使用した場合，文字列と文字列の間の部分は，ただ空いているのではなく，空白文字（スペース）が書かれているので，下の文字は消されます。

★LOCATE文で設定して，画面の一番右下に1文字だけ表示してみましょう。画面が1行スクロールしましたね？これはマンガにもあるように，文字の最後に改行をしているからなのです（リターン・キーを押したようなものですね)。ではまた来月！




";"って何ですか，ドクター
セミコロンかね，これは区切りの記号だ。ひとつのPRINT文でいくつもの要素を表示させられる
文字列では数字とちがって，つなげて表示する必要がある場合だってある。だから，空白は入れずに表示してくれる。
⑤ PRINT "ABC";"DEF";"GHI"↵
ABCDEFGHI
空白は入らない
文字列にかぎって（数字や変数はダメ），入れなくてもできるけど，あまり使わないほうがいいね
⑥ PRINT "ABC" "DEF"↵
ABCDEF
","(カンマ)の場合はどうなるんですか？
よく聞いてくれた！","を入れるとこうなる
⑦ PRINT 123,456↵
123 456
14文字ある
⑧ PRINT "ABC","DEF"↵
ABC DEF
間が大きくあいている
そう！","を入れると行先頭から14文字ごとに表示するんだ
⑧ PRINT "ABC","DEF"↵
ABC DEF
⑨ LOCATE 5, :PRINT "ABC","DEF"↵
ABC DEF
14文字
わかりにくいな
では上を見てくれ
LOCATE文で文字のでる位置を5文字目からにしてもつぎにでる位置は同じだね
LOCATE……?
LOCATE(ロケート)文は，カーソルの位置を設定する命令だ。PRINT文は，そのときのカーソル位置から表示するようになっているから，これで画面の好きなところに表示させられるね
LOCATE(X座標),(Y座標)(,スイッチ)
※Xを省略すると1文字目，Yを省略すると1行目になる
スイッチはカーソルを表示するか，しないかだ
〈例〉LOCATE 10, :PRINT "ABC";"DEF"↵
ABCDEF
⑩ PRINT "ABC":PRINT "DEF"↵
ABC
DEF ⇐ ?
⑪ PRINT "ABC",:PRINT "DEF"↵
ABC DEF
⑫ PRINT "ABC";:PRINT "DEF"↵
ABCDEF
ところで，これを見て何か気づかんかね
⑩が何かヘンだなー
ヘンじゃないっ！
PRINT文では最後に何も入れないと，自動的につぎの行の先頭にカーソルを移動させるから，⑩のように表示するごとに「改行」するんだね！
と，いうことはPRINTだけでもいいのか…
そうだね
よおし，これで表示関係はバッチリだぜぇ——ッ
甘いね，これだけでは完ペキではないのだ…次回に話すとしよう
と，いうわけでまた来月♡

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

ＮＥＣ

Q 僕は，“ＰＣ－6601”を持っています。先日，ユーティリティ・ディスクをなくし，ディスクのフォーマットができなくなりました。

取り扱い説明書には，日本語ワープロやゲームなどといっしょに５枚１組のディスク・セット“ＰＣ－6634”をお使いくださいと書いてありますが，ユーティリティ・ディスク単体では購入できないのですか？

〔山形県東根市・**阿部勝利15才**〕

A まず，“ＰＣ－6634”ですが，これは生メディア５枚組の商品です。ですからこれを購入されても，お手紙の主旨からすると役に立ちません。

さて，１番よいのは本体添付のユーティリティ・ディスクをお近くのＮＥＣサービスステーションへ注文することです。そうすれば本物が手に入ります。

しかし，とりよせるのに少々時間がかかるかもしれません。もし，急ぎということであれば，ＮＥＣパソコンインフォメーションセンターへ生ディスクを送ってコピーサービスを受けることもできます。

そのときには，ちゃんと依頼内容のわかる手紙をつけることを忘れないようにしましょう。〔回答者：**Mr. 66**〕

Q ぼくは，“ＰＣ－6001mkII”でパソコン通信をしようと思うのですが，通信をはじめるにはどのようなものが必要ですか？

〔山形県小枚市・**田中裕司13才**〕

A “ＰＣ－6001mkII”でパソコン通信をやるためには，つぎの三つのものを用意してください。

①ＲＳ－232Ｃインターフェース
“ＰＣ－60Ｍ61”(価格14,800円)
②モデム
“PC－CM201”(300bps，価格24,800円)または“PC－CM202”(1,200bps，価格43,800円)
③通信用ソフト
自作するか，またはターミナル・ソフト“ＰＣＳ－6002Ｒ”(価格9,800円)

以上のものを用意することと，モデムの電話回線への接続をＮＥＣのサービスステーションへ依頼して行なえばだいじょうぶです。

なお，“ＰＣＳ－6002Ｒ”はＢＡＳＩＣモードで動作するソフトなので画面には漢字は使えないのと(当然読むこともできない)表示文字数は１画面32文字×16行です。

そのかわり，受信バッファ機能があり，受信した内容を数ページメモリに記憶しておくことができますので読みそこなった部分をもう一度スクロール・ダウンして見なおすことができるようになっています。

最後に，パソコン通信専用ターミナルの『ＮＥＴ　ＪＡＣＫ』という商品をごぞんじでしょうか。家庭用のテレビやビデオに接続して，手軽にパソコン通信の楽しめるハンディ・タイプのターミナル・マシンです。

性能は300bpsモデム内蔵，ＪＩＳ第一水準漢字（受信のみ，送信はＡＮＫだけ）内蔵，シフトＪＩＳ，ＮＥＣ漢字自動切換，受信バッファ用メモリ内蔵，オート・ログイン機能等々の豊富な内容になっています。価格は29,800円で家庭用テレビのアンテナ端子へ接続する場合はＲＦコンバータ（価格4,500円)が必要です。ビデオ入力端子があるか，ビデオデッキがあればそのまま接続できます。〔回答者：**Mr. 60**〕

Q “ＰＣ－8801mkII”には漢字ＲＯＭが内蔵されているそうですが，漢字のだしかたがよくわかりません。くわしく教えてください。

〔神奈川県横浜市・**持田　務14才**〕

A “ＰＣ－8801mkII”で漢字を使用するには，漢字対応のシステム・ディスク“ＰＣ－8834－２Ｗ(Ｋ)Ｎ88－漢字ＢＡＳＩＣ”を使用するか，ワープロ・ソフトを使用する，または，“ＰＵＴ＠　ＫＡＮＪＩ”命令を使用する三つの方法があります。

なお，Ｎ88－漢字ＢＡＳＩＣは，Ｖ１モードで動作でしか動作いたしませんので，“ＰＣ－8801mkIIＳＲ”で漢字を使用する場合は，“ＰＣ－8834ＦＲ－２Ｗ(Ｋ)”(価格10,000円）を使用してください。Ｖ２モード専用です。

また，“ＰＣ－8801”で漢字を使用するには，漢字ＲＯＭボード“ＰＣ－8801－01Ｋ”(価格30,000円)を本体に載せ，漢字ＢＡＳＩＣを使用すれば可能です。

〔回答者：**猫**〕

Q “ＰＣ－8801mkIIＳＲ”に取り付け可能な増設用フロッピーディスク・ドライブを教えてください。〔富山県氷見市・**西田政功14才**〕

A “ＰＣ－8801mkIIＳＲ”に取り付け可能な増設用のフロッピーディスク・ドライブは，つぎのようなものがあります。

●本体に増設(“ＰＣ－8801mkIIＳＲModel 10／20”の場合）するもの
“ＰＣ－8801ＳＲ－ＦＤ１”
価格55,000円
●外付けの場合
２Ｄ(両面倍密度)ユニット
“ＰＣ－80Ｓ31Ｋ”
価格108,000円
２Ｄ／２ＨＤ両用ユニット
“ＰＣ－8831－ＭＷ”
価格138,000円

なお，外付けディスク・ユニットを使用する場合，インターフェース・ボード“ＰＣ－8801ＳＲ－01”(価格9,800円)もしくはマルチボードＡ“ＰＣ－8801－20”（価格40,000円）等が必要です。

『ＰＣ－8801シリーズ』(“ＰＣ－8801mkII”を除く)に外付けディスク・ユニットを接続した場合，本体内蔵を選択するか，外付けユニットを選択するのかを，ディップ・スイッチ(PCキー)で選ぶ必要があります。したがいまして，本体内蔵，外付けを同時に使用することはできません。“ＰＣ－8801mkII”については，“ＰＣ－80Ｓ32”のみ接続が可能です。〔回答者：**雄太郎**〕

Q ぼくは“ＰＣ－8801ＭＨ”を持っています。このパソコンでＮ－ＢＡＳＩＣ，Ｎ80－ＢＡＳＩＣ，Ｎ80ＳＲ－ＢＡＳＩＣは起動できますか？〔宮城県仙台市・**匿名希望11才**〕

A "PC－8801MH"で使用可能なBASICは，N88－日本語BASIC／N88－BASIC(V1／V2)とN－BASICだけになりますので，N80－BASIC等は使用できません。

●N－BASICの使用方法

ディスクを使用しないで，ROMだけでN－BASICを使用する場合でしたら，通常のN88－BASICから,「NEW ON 1」で切り替わります。

ディスク・バージョンを使用するためには，"PC－8801MH"の場合，N－BASICのシステム・ディスクと，2DのN88DISK－BASICのシステム・ディスクが必要となります（2DのN88DISK－BASICは，ユーティリティで作れます)。

"PC－8801MH"の本体をクロック4MHz V1，Sモードにして，2Dのシステム・ディスクを使用して，BASICを立ちあげます。その後N88DISK－BASICのシステム・ディスクと，N－BASICのシステム・ディスクを入れ替えます。そして,「NEW ON 1」でN－BASICが起動します。〔回答者：**雄太郎**〕

Q "PC－8801FR，FH,FA"で，SR用のソフトやプログラムなどは使えますか？

〔神奈川県川崎市・**広田勝志15才**〕

A "PC－8801mkII FR／PC－8801FH／FA"は，基本的にPC－8801mkII SRの上位コンパチとなりますので,"PC－8801mkII SR"で動作可能なプログラムは"PC－8801mkII FR"以降の機種でもほとんど動作可能です。

市販ソフトに関しても，ほとんどのソフソが動作可能ですが，ソフトのパッケージに対応機種が提示してありますので，そちらを参考にしてください。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q "PC－8801mkII MR"で2HDのディスクにセーブしたプログラムを2Dのディスクに移すことはできるのですが，その逆ができません。やりかたを教えてください。

〔大阪府箕面市・**大戸健一13才**〕

A プログラム等を，記録密度のちがった媒体に移すためには，システム・ディスク内に納められているユーティリティ,『xfiles.j88』を使用します。このユーティリティは，1D，2D，2DD，2HDの各媒体間の変換が可能です。

本体が"PC－8801mkII MR"の場合でしたら，まず本体を添付のシステム・ディスク(2HD)を使用して立ちあげます。それからファイル転送ユーティリティ『xfiles.j88』を起動します。マスター・ディスクと転送先のドライブ・ナンバーを聞いてきますので,ドライブ・ナンバーを指定します。そうすると，各ドライブのメディア・タイプを聞いてきますので，ここで各ドライブのタイプを指定します。2Dから2HDの場合，マスターが，2D（両面倍密度）転送先が，2HD（両面高密度）を指定することになります。これで2Dのディスクに納めてあるプログラムを2HDのメディアに移すことができます。

なお，詳しいユーティリティの使用方法は，マニュアルに記載してありますので，参考にしてください。なお"PC－88MH／88MA"についても同様のことが言えます。〔回答者：**雄太郎**〕

Q "PC－8801MH"で，一度ディスクにセーブしたファイル名を消してしまうにはどうすればいいのですか？

〔広島県福山市・**大月貴之14才**〕

A DISKには，ファイルを管理するものとして"ディレクトリ"と"FAT"があります。

FATは，DISKに格納されているファイル名，属性，格納されている先頭のアドレスといった情報の集まりです。

ファイル名の先頭バイトが"&hFF"のとき，ディレクトリが使用されていないことを示し"&h00"のときは，KILLされたファイルであることを示します。

つまり，ファイルをKILLしたときはFATに登録されている先頭バイトを"&h00"に書き換えますが,ディスクに書き込まれた，個々のデータは消しません。

これでは，データが残っているので，前のデータと一緒になってしまうのでは，と心配するかたもいるかもしれませんが，ファイルのおわりには，"&h0A"というコードが付いています。このコードによってファイルのおわりを認識しますので，前のデータまで読んでしまうことは，ありません。

どうしても，DISKに書かれているデータをまるごと消してしまいたいのでしたら，モニタに入る，または，"DSK0$"命令で，ファイルが書いてあるアドレスにFFか"00"を直接書き込むことになります。〔回答者：**猫**〕

Q "PC－8801FH"に『サウンドボードII』を取り付けようと思うのですが，取り付けたときに，本体のヘッドホン端子から出力される音はステレオなのですか？

〔佐賀県伊万里市・**松尾美典15才**〕

A "PC－8801FH／MH"に，『サウンドボードII"PC－8801－24"』を取り付けた場合には，本体のスピーカおよび，専用ステレオ・ピン端子，ヘッドホン端子から出力が可能となります。

本体のスピーカから出力される音は,『サウンドボードII』の左右を合わせた，モノラルとなりますが，ヘッドホン端子および専用ステレオピン端子に出力される音はステレオが可能となります。

"PC－8801mkII／SR"等の機種で『サウンドボードII"PC－8801－23"を取り付けた場合には，本体のスピーカからの出力はできませんので,『サウンドボードII』上のピン端子と，ラジカセやステレオ・アンプを通して音をだすことになります。"PC－88FA／88MA"についても同様です。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q "PC－88VA"の拡張スロットは"PC－9801"シリーズと同じなのだそうですが,"PC－9801"用拡張RAMボードはVAで使うことはできますか？

〔青森県弘前市・**千葉嘉亘18才**〕

A "PC－88VA"の拡張スロットは,『PC－9801シリーズ』と互換性は持っておりません。したがいまして,『PC－9801』シリーズの増設RAM等を使用することはできません。

ただし，外形寸法は,『PC－9801シリーズ』と同じですので,『ユニバーサルボード』は使用できます。〔回答者：**雄太郎**〕

Q "PC－9801VM21"用の『サウンドボード"PC－9801－26K"』には，二つのジョイスティック・コネクタがありますが，どんなジョイスティックが使用可能ですか。

〔神奈川県藤沢市・**大野高明17才**〕

A "PC－9801－26K"のジョイスティック・コネクタには，一般に市販されているアタリ仕様のジョイスティックが使用可能です。なお，現在はNEC製のジョイスティックは，販売しておりません。

注意しなければならないのは，使用するソフトが，ジョイスティック対応でなければ，ジョイスティックを使用することができません。また，N88－BASIC(86)で使用するには，INP／OUT命令により直接I/Oポートにデータを書き込む必要があります。〔回答者：**ムーミン**〕

Q "PC－9801E"に，8インチ標準フロッピーディスク・インターフェース・ボードを取り付けた場合，5インチ2HDのディスク・ユニットは，そのまま接続できますか。

〔山口市・**瓜生哲也20才**〕

A "PC－9801E"に,『8インチ標準フロッピーディスク・インターフェース・ボード"PC－9801－15』を使用することにより，ご質問の5インチ2HDディスク・ユニットを，そのまま接続することができます。また，接続するためには，つぎのような制限があります。

●"PC－9831－MW"は，1ユニット目

用としてのみ使用可能です。
- ●“ＰＣ－9832－MW”は，２ユニット目用としてのみ使用可能で別に１ユニット目用のディスク・ユニットが必要となります（なお“ＰＣ－9831－MF２”は，１ユニット目／２ユニット目兼用のため上記のような制限はありません)。

〔回答者：**ムーミン**〕

カシオ

Q カシオの“ＦＸ－750Ｐ”でカナ文字を表示するにはどうすればいいのですか？

〔山口市・**藤田正樹20才**〕

A ＣＨＲ＄(アスキーコード)を使います。アスキーコードは数式で，０≦数式＜256の範囲になります。

たとえば，カシオと表示される場合には
10ＰＲＩＮＴ ＣＨＲ＄(182)；ＣＨＲ＄(188)；ＣＨＲ＄(181)
とします。( )内の数式はキャラクター・コード表を見てください。数式のかわりに変数を使うこともできます。

〔回答者：**ターザン**〕

Q “ＰＢ－100”シリーズ用の周辺機器について，型番や価格などを教えてください。

〔東京都足立区・**竹本光憲14才**〕

A 現在販売している“ＰＢ－100”シリーズには，“ＰＢ－110”(価格11,000円)，“ＰＢ－220”（価格13,800円)，“ＦＸ－795Ｐ”(価格19,800円)があります。各モデルにより多少周辺機器が異なります。

“ＰＢ－110”の周辺機器には，増設ＲＡＭパック“ＯＲ－Ⓔ”(価格3,000円)，カセット・インターフェースの“ＦＡ－３”(価格7,900円)，“ＦＡ－５”(価格4,500円)，プリンタの“ＦＰ－12Ｓ”(価格16,500円)，“ＦＰ－40”(価格19,800円)があります。

“ＰＢ－220”には，増設ＲＡＭパックの“ＲＰ－８”(価格11,000円)，カセット・インターフェースの“ＦＡ－５”，プリンタの“ＦＰ－12Ｓ”，“ＦＰ－40”があります。

ＦＸ－795Ｐには，カセット・インターフェースの“ＦＡ－５”，プリンタの“ＦＰ－12Ｓ”，“ＦＰ－40”があります。

※カセット・インターフェイス“ＦＡ－３”はリモート端子つき，“ＦＡ－５”はリモート端子なしです。

※プリンタ“ＦＰ－40”の接続にはインターフェース・パックの“ＳＢ－42”(価格5,000円）が必要です。また，“ＦＰ－40”にはカセット・インターフェースがついています。

〔回答者：**ターザン**〕

Q “ＭＸ－10”に拡張ＲＡＭの“ＯＲ－264”を接続すると，ＲＡＭの容量が64Ｋバイトになりました。ＭＳＸ２と同じになります。この状態でＭＳＸ２用のソフトは使えないのでしょうか？

〔山梨県南都留郡・**七々木　誠11才**〕

A ＭＳＸとＭＳＸ２とはグラフィック機能などがちがいますので，いくらＲＡＭの容量を増やしてもＭＳＸ２のソフトは走りません。

〔回答者：**ターザン**〕

Q “ＦＸ－802Ｐ”で，ＲＥＳＴＯＲＥ，ＲＥＡＤ，ＤＡＴＡの三つの命令を使うことができますか？

〔熊本県山鹿市・**匿名希望14才**〕

A “ＦＸ－802Ｐ”では，ＲＥＳＴＯＲＥ，ＲＥＡＤ，ＤＡＴＡのコマンドは使えません。ＲＥＳＴＯＲＥ，ＲＥＡＤ，ＤＡＴＡが使われているプログラムを“ＦＸ－802Ｐ”で使えるようにするためには，大幅な変更が必要になります。

他のモデルとの互換性については，“ＦＸ－802Ｐ”で作成したプログラムは“ＰＢ－110・ＰＢ－220・ＦＸ－820Ｐ・ＦＸ－795Ｐ”ですぐに使えますが，その逆は基本的にはだめです。

〔回答者：**ターザン**〕

任天堂

Q 『ファミリーＢＡＳＩＣ Ｖ1，Ｖ３』の説明書をなくしてしまいました。どうにか手にいれることはできないでしょうか？

〔埼玉県樋川市・**武輝靖之13才**〕

A 『ファミリーベーシック』の取扱説明書はＶ2.0(Ｖ1.0)およびＶ3.0用，それぞれ価格500円＋送料350円にしておわけしております。現金か，もしくは切手にて任天堂まで，送付先を書いて注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミコンの白い外のプラスチックの部分がわれてしまいました。手に入れることはできないでしょうか。

〔京都市・**村上栄一13才**〕

A 白い外のプラスチックの部分というのは，『本体ハウジング上』という部品名で価格500円＋送料350円でおわけしています。現金か，もしくは切手にて，任天堂まで，部品名と，送付先を書いて注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 最近，『ファミコン』(ファミリーベーシック使用時）がおかしくなってきました。キー反応がなかったり，何もしなくてもノイズ音のようなものが発せられたり，パワーオンしても白色の画面で動かなかったり。これはカセット，カセット・コネクタ，エキスパンド・コネクタ，その他のどこがおかしいのでしょうか？ベーシックはＶ３を使っています。

〔埼玉県狭山市・**橋本　秀明？**〕

A おっしゃるとおり。いずれかに支障があるものと思われます。まずカセット・コネクタについては，クリーニングしてみてください。「その他」という中には，ファミコン本体（基板）やキーボードに支障があることも考えられます。接点のクリーニングで直らない場合は，任天堂まで修理依頼にだしてください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーベーシックを使って，3Dシステムを作動させることはできますか？もしできるのなら，具体的な方法や注意点などを教えてください。

〔神奈川県横浜市・**柴田君幸14才**〕

A 残念ながら，『ファミリーベーシック』を使って『ファミコン3Dシステム』を作動させることはできません。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 以前，雑誌に「スーパーファミコン」がでると書いてあったんですが，本当にでるのですか？でるとしたらいつ頃に，どのような性能のものがいくらぐらいの価格ででるのですか？できるだけくわしいことを教えてください。

〔東京都東久留米市・**宮田正弘15才**〕

A 『スーパーファミコン』についてのご質問をいくつかいただいております。性能や発売日とか詳しいことはまだ決まっていませんが現在『スーパーファミコン』は開発中です。新しく成長したファミコンを楽しみに待っていてください。

〔回答者：**マリオ**〕

三洋

Q 僕は，今，ＳＡＮＹＯのＭＳＸパソコン“ＰＨＣ－33”を使っています。

先日，いとこがライトペンを持ってきてくれたのですが接続する場所がわかりません。どこに接続すればいいのですか？

〔滋賀県長浜市・**吉本和史11才**〕

A “ＰＨＣ－33”にライトペンを接続したいとのことですが，そのライトペンはＭＳＸ規格のライトペンですか？もしＭＳＸ規格のライトペンであれば，カートリッジ・スロットに挿入すれば良いです。しかし，ＭＳＸ規格外のライトペンであれば，接続はできません。

〔回答者：**Ｍ.Ｓ**〕

Q ディスプレイの“ＰＨＣ－30Ｎ”を買いました。このディスプレイは，ＮＥＣのＰＣ－88用『ビデオアートボード』に対応していますか？

〔静岡県熱海市・**梶江隆一13才**〕

A “ＣＭＴ－147Ｌ”は，『ＮＥＣのビデオアートボード』には対応しておりません。

“ＣＭＴ－147Ｌ”は，実使用4,050文字の14型カラー・ディスプレイで，おもにＮＥ

Cの『ＰＣ－9801ＶＸシリーズ』『ＰＣ－9801ＶＭシリーズ』“ＰＣ－8801ＦＲ・ＭＲ・ＶＡ”に接続できます。

〔回答者：Ｍ.Ｓ〕

松　下

Q ＭＳＸ用と書いてあるＲＯＭゲームは，ＭＳＸ２でも使用できますか？

〔岩手県岩手郡・**若様15才**〕

A ＭＳＸ２パソコンでは，ＭＳＸ，ＭＳＸ２のソフトを使用することができます。ＭＳＸパソコンでＭＳＸ２のソフトを使用することはできないので注意してください。

〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q ＭＳＸ用のフロッピーディスク・ドライブ“ＦＳ－FD1Ａ”はＭＳＸ２専用のディスク・ゲームでも使用できますか？

〔岡山県吉備郡・**池上真人13才**〕

A 3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ“ＦＳ－ＦＤ１Ａ”（価格39,800円）は，ＲＡＭ16Ｋ以上のＭＳＸ，ＭＳＸ２パソコンで使用できます。ただし，ＭＳＸ－ＤＯＳを使用する場合はＲＡＭ64Ｋ必要です。

〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q “ＦＳ－Ａ１MKII”に付属のＢＡＳＩＣマニュアルは別売していますか？

していうなら価格を教えてください。

〔岩手県北上市・**小原伸樹11才**〕

A 『ＭＳＸ２ＢＡＳＩＣ使用説明書』は別売しています。品番は“ＤＦＱＦ2033Ｚ”価格は2,000円です。〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q 『Ａ１ワープロ』をソニーのＭＳＸ２パソコンの“ＨＢ－Ｆ１ＸＤ”につなげて使用することはできますか？

〔福岡県遠賀郡・**波多江修二12才**〕

A 『Ａ１ワープロ，“ＦＳ－ＰＷ１”』（価格49,800円）は，ワープロ・ソフト，住所録ソフトを使うにはＶＲＡＭ128Ｋ のＭＳＸ２パソコンが必要です。ご質問の“ＨＢ－Ｆ１ＸＤ”で使用できます。〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q “ＦＳ－Ａ１Ｆ”に付属のディスクでＢＡＳＩＣをたちあげようと思い実行すると「ＯＫ」とはでずに「Ａ＜」とでてきました。

このあとＢＡＳＩＣの命令を入力しても「Bad command of file name」とでて実行できません。どうすればＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣをたちあげられるのですか？

〔新潟市・**前田　憲13才**〕

A Ａ＞はＡプロンプトと呼び，ＭＳＸ－ＤＯＳが入力待ち状態であることを示しています。“ＦＳ－Ａ１Ｆ”付属のフロッピーディスクにはＭＳＸ－ＤＯＳが入っているので，ドライブに付属フロッピーを入れてＢＡＳＩＣを選ぶとＭＳＸ－ＤＯＳが起動します。付属フロッピーを入れずにＢＡＳＩＣを選ぶとＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣが起動します。

ご質問の件はＭＳＸ－ＤＯＳが起動した状態です。ＭＳＸ－ＤＯＳではＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣのコマンドを使用することはできませんので，エラー・メッセージがでます。ＭＳＸ－ＤＯＳからＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣにもどすにはＡ＞の後に，ＢＡＳＩＣと入力してリターン・キーを押します。ＭＳＸ－ＤＯＳについて詳しくは付属のＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣ，ＭＳＸ－ＤＯＳ使用説明書を見てください。〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q “ＦＳ－Ａ１”で内蔵のソフトをとばして，直接ＢＡＳＩＣをたちあげることはできますか？

もしできるのならやりかたを教えてください。〔徳島市・**佐野耕一郎14才**〕

A 『ＦＳ－Ａ１シリーズ』にはパソコンの楽しさを広げるソフトを内蔵しています。電源を入れると初期画面になりますが，［ＤＥＬ］キーを押しながら電源を入れると，初期画面を飛ばしてＢＡＳＩＣを起動させることができます。〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q 僕は，“ＦＳ－Ａ１”を家庭用テレビに接続して使用していますが，テレビが古くなったので新しいものに買い替えようと思っています。そこで，このパソコンの機能をフルに生かせるディスプレイを教えてください。

〔静岡県浜松市・**谷口良二13才**〕

A “ＦＳ－Ａ１”は，ＲＧＢ端子，ビデオ端子，ＲＦ端子の三つの方法でご家庭のテレビと接続することができます。ＲＧＢ端子での接続が一番鮮明な画像ですので，ディスプレイとしてＲＧＢ21ピン端子付きのテレビをおすすめします。

当社のテレビでは，“ＴＨ－14Ｇ１”（価格66,000円）は，ＲＧＢ21ピン端子付きです。

〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q 僕は“ＦＳ－Ａ１”を持っていますが，このパソコンで，256色モードにするやりかたがわかりません。Ａ１のマニュアルを見ても書いてありませんでした。どうしたらできるのでしょうか？〔山口市・**Ａわんわん15才**〕

A ＭＳＸ２では，ＢＡＳＩＣのＣＯＬＯＲ命令を使用してＳＣＲＥＥＮ８で256色同時表示が可能です。その他ＣＯＬＯＲ命令などＢＡＳＩＣ命令についてのくわしい内容は，『ＭＳＸ２ＢＡＳＩＣ説用説明書』を見てください。当社からも，価格2,000円でサービス扱いで販売しています。ここに，簡単なプログラム・リストを載せておきますので試してください。**リスト１**は，カラーコード０～255を順番に画面に表示します。**リスト２**は，256色の棒状に表示します。

《リスト１》カラーコード表示のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 8
20 FOR C=0 TO 255
30 COLOR 15,C,C:CLS
40 FOR T=1 TO 500:NEXT
50 NEXT C
```

《リスト２》256色表示のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 8
20 FOR C=0 TO 255
30 LINE(C,0)-(C,211),C
40 NEXT C
50 GOTO 50
```

〔回答者：ＢＵＬＵＭＡ〕

Q ベーマガの'88年１月号に“ＦＳ－Ａ１Ｆ”のＪＩＳ第１水準の漢字ＲＯＭと単漢字ＲＯＭを利用した，パナソニック製の実用ソフトがあると書いてありましたが，このソフトについてくわしく教えてください。

〔秋田市・**米田倫之13才**〕

A “ＦＳ－Ａ１Ｆ”の単漢字変換と漢字ＲＯＭが有効に使えるソフトはつぎのとおりです。

1）**エースカルクＰＡＮＡ－303（価格9,800円）**：表計算ソフトで，最大127行×63列の表作成可能です。
2）**エースグラフＰＡＮＡ－304（価格9,800円）**：グラフ作成ソフトで，棒，折れ線，積み重ね，帯，円の５種類が選べます。
3）**エースファイルＰＡＮＡ－302（価格9,800円）**：カード式データベース・ソフトです。

以上３点いずれも3.5インチ２ＤＤフロッピー・ソフトです。また，“ＦＳ－Ａ１Ｆ”にワープロ・プリンタ“ＦＳ－ＰＷ１”（価格49,800円）を接続することにより，連文節一括交換による漢字入力が可能になります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『ＭＳＸ－Audio”ＦＳ－ＣＡ１”』でサンプリングした音を，電源を切ったあとでも使える方法はありますか？

〔大阪府堺市・**穴井誉雄16才**〕

A “ＦＳ－ＣＡ１”には拡張ＢＡＳＩＣが内蔵されていますのでつぎのような機能を使用できます。

1）**マイク入力した音声のサンプリング**：（ＲＥＣ　ＰＣＭ）
2）**マイクでサンプリングした音声のフロッピーディスクへのセーブ**：（ＳＡＶＥ ＰＣＭ）
3）**フロッピーディスクにセーブした音声ファイルのロード**：（ＬＯＡＤ ＰＣＭ）
4）**サンプリングした音声ファイルの再生**：（ＰＬＡＹ ＰＣＭ）（ＰＣＭ ＦＲＥＱで再生中の周波数変更も可能です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

セ　ガ

Q 『セガマークIII』のゲームソフトがなかなか手に入りません。セガさんのほうで通信販売はできますか？できるならやりかたを教えてください。　〔山口県防府市・**重枝賢史**〕

A セガには通信販売制度がありますので，ゲームソフトやジョイステックなどの周辺機器が，地元の販売店で手に入らない場合は，セガ本社に直接申し込んでください。

通信販売で申し込まれる場合には，郵便局で郵便振替用紙をもらい，あなたの住所氏名，希望する商品名を記入し，合計金額と送料240円，振替手数料50円を郵便局にだしてください。あて先はつぎのとおりです

東京都大田区羽田１－２－12
㈱セガ・エンタープライゼス
Ｈ・Ｖ事業部
振込口座　東京４－126278

なお，商品合計額が3,000円以上の場合は送料はセガで負担いたします。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 『セガマスターシステム』に対応しているジョイスティックにはどのようなものがありますか？

また，４方向・８方向の切り換えができるものはありますか？

〔新潟県上越市・**吉田英雄14才**〕

A 現在発売しているセガのＴＶゲーム機のジョイパッドやジョイスティックは２種類ありますが，いずれも４方向と８方向の切り換えはありません。

ジョイパッド“ＳＪ－152”(価格1,000円)は，ＴＶゲームの付属品と同じタイプです。ジョイスティック“ＳＪ－300”は，切り換えスイッチでＭＳＸパソコンにも使えます。反対にＭＳＸなどのジョイスティックはセガの機種には使えません。

このコーナーで何度もお応えしていますが，他社のジョイスティックは端子の配線がちがうことがありますので使わないほうがよいでしょう。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q セガのＦＭ音源を使ったツールやソフトは，これからでる予定はないのですか？

〔大阪府茨木市・**東　一夫15才**〕

A 現在のところありません。アウトランのように，ゲームをプレイしていないときでもＦＭサウンドを聴くことができるソフトはあります。

アウトランのサウンドを聴く方法を教えましょう。タイトル画面のとき，ジョイパッドの方向ボタンを，右，左，下，上の順番に入れると曲名が表示されます。聴きたい曲を選んでボタン２を押します。

ボタン２を押すときに下の方向に押したままボタン２を押すと，スコア画面の音楽が聴けます。

スペースハリアーのサウンド・テストの方法は，タイトル画面のときに，アウトランと同じ方法で方向ボタンを操作すると，サウンド・テスト画面になりますから，方向ボタンで聴きたいサウンドを選んで聴いてください。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 『セガマスターシステム』にキーボードの“ＳＫ－1100”を接続することはできますか？

〔青森県弘前市・**池上雅雄14才**〕

A 『セガマスターシステム』は，ＴＶゲーム専用機として開発されたものです。したがってキーボードを取り付けられません。

“ＳＧ－1000”シリーズの拡張スロットは22ピン。『マスターシステム』の拡張スロットは50ピンですから，『マスターシステム』の拡張端子に『ＳＫ－1100(キーボード)』を差し込むことはできません。

ディンプラグ・コードの購入についてですが，販売店に品物が無い場合は，セガの通信販売でお求めください。申し込み方法は，重枝君への回答で述べてあります。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q セガＢＡＳＩＣのレベルIIIＡとレベルIIIＢとはどこがちがうのですか？

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

A セガ・ベーシックのレベルIIIＡとレベルIIIＢのベーシックの機能はカートリッジの中のメモリ用のＲＡＭの量がちがうだけです。レベルIIIＡには16Ｋバイト，レベルIIIＢには32ＫバイトのＲＡＭが入っています。当然レベルIIIＢのほうが大きいプログラムを作ることができます。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 『マスターシステム』にはＲＧＢ出力があるようなのですが，ケーブルが発売されていません。そこで，ケーブルを自作したいのですが，ピン配列を教えてください。

〔埼玉県大宮市・**ＳＤＩ18才**〕

A 他にも多くの人からもＲＧＢについての質問がきておりますので，お答えします。

ＲＧＢケーブルは発売しておりませんので商品や価格はありません。もし，自作したいかたのために，マークIII，マスターシステムのどちらでも使える回路図を載せておきます。部品を集めるには，月刊「ラジオの製作」などの広告欄を参考に集めてください。

回路図の部品の他に，基板を組み込む箱(名刺の箱などが良いでしょう)，ＲＧＢ用21ピンコネクタ，ＤＩＮプラグ，ユニバーサル基板，10～20芯ビニール・コードが必要です。〔回答者：**セガ三千夫**〕

《第１表》セガＭＫIIIＲＧＢ用ケーブルピン配線番号

8ピン・DIN・コネクタ（MK-III側）

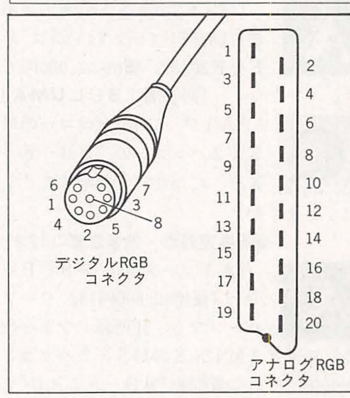
1. AUDIO	
2. GND	
3. NC	
4. V_{CC}	
5. Green	
6. Red	
7. C_{SYNC}	
8. Blue	

21ピン・マルチ・コネクタ（テレビ側）

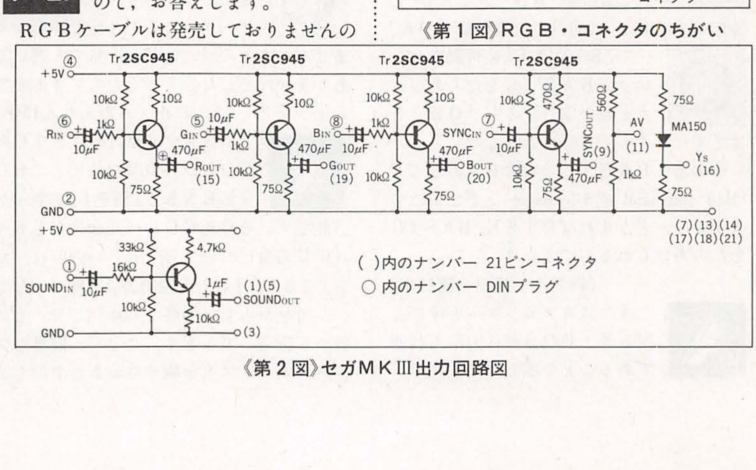
1. AUDIO	2. NC
3. GND	4. NC
5. AUDIO	6. NC
7. GND	8. NC
9. C_{SYNC}	10. NC
11. A_V	12. NC
13. GND	14. GND
15. Red	16. Y_S
17. GND	18. GND
19. Green	20. Blue
21. GND	

信号の名称	ピンNo.
オーディオ出力Ａ	2
オーディオ出力Ｂ	6
オーディオ出力共通リターン	4
オーディオ入力Ａ	1
オーディオ入力Ｂ	5
オーディオ入力共通リターン	3
ビデオ出力／同期出力	10
ビデオ出力／同期出力リターン	8
ビデオ入力／同期入力	9
ビデオ入力／同期入力リターン	7
AVコントロール入力	11
赤入力	15
赤入力リターン	13
緑入力	19
緑入力リターン	17
青入力	20
青入力リターン	18
Y_S入力	16
Y_M入力リターン	12
Y_SY_M入力共通リターン	14
プラグ・シールド	21

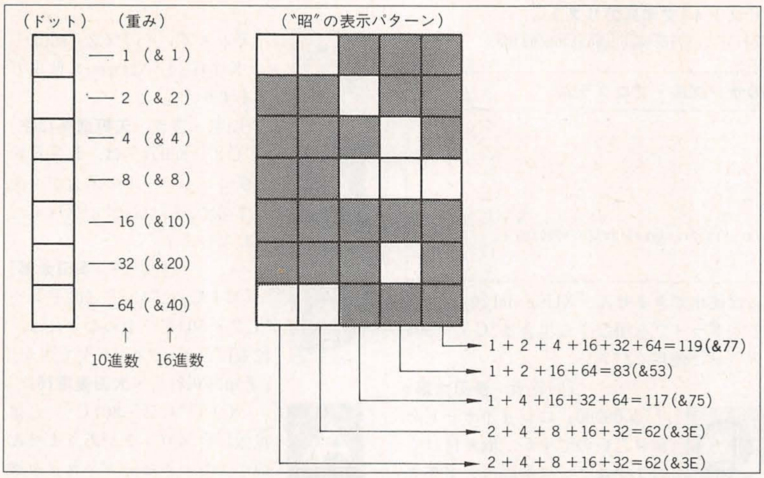
ダイオード　MA150
トランジスタ　2SC945



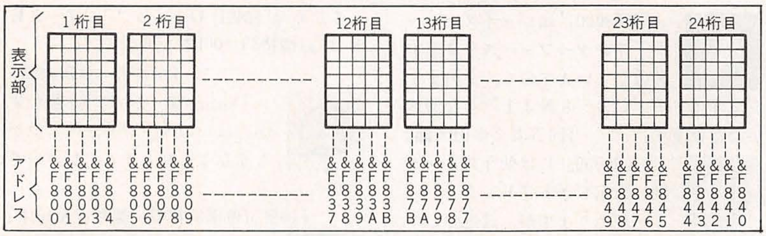
《第１図》ＲＧＢ・コネクタのちがい



《第２図》セガＭＫIII出力回路図



《第３図》昭の字のパターンデータ



《第４図》リスト３のアドレス

〈リスト3〉表示部左端に昭和と表示させるプログラム・リスト

```
10:WAIT 0: PRINT ""
20:CALL &11E0
30:POKE &F800,62,62,117
   ,83,119
40:POKE &F805,21,127,12
   5,68,124
50:GOTO 20
60:END
```

シャープ(ポケコン)

Q "ＰＣ－1251"でかな文字やオリジナル・キャラクターを表示することはできますか？

もし，できるのならやりかたを教えてください。〔愛媛県伊予郡・菅　俊博15才〕

A "ＰＣ－1251"の表示部の１桁は５×７のドット(点)で構成されており，これが24桁あります。計算機内にはドットで構成されるパターンを記憶するため表示メモリがありますが，このメモリにつぎの命令を行なえば表示パターンを書き込むことができ，これによりかな文字やオリジナル・キャラクターを表示させることができます。

ＰＯＫＥ　アドレス，パターン・データ，パターン・データ……

※パターン・データは，表示部のドットの縦１列のパターンを数値で表します（10進数あるいは16進数）。

※アドレスはパターンがはじまる最初の位置(表示開始位置)を指定します。また，このときに使う命令はつぎのとおりです。

①表示の点灯　ＣＡＬＬ　&11Ｅ０
②表示の消灯　ＣＡＬＬ　&11Ｅ５
③表示メモリのクリア　ＰＲＩＮＴ"　"

最後に，左端に"昭和"と表示させるプログラム（**リスト３**）とパターン・データ（**第３図**），アドレス一覧（**第４図**）を載せておきますので参考にしてください。

なお，作成した文字やキャラクターのハードコピーはできません。

〔回答者：Akiko〕

Q "ＰＣ－1246ＤＢ"で，乱数を発生させるにはどうしたらいいのですか？

〔千葉県市川市・河野　浩11才〕

A "ＰＣ－1246ＤＢ"などのように，ＲＮＤ命令のないポケコンで乱数を発生させるためには，プログラムを作成する必要があります。

方法としては，平方採中法，乗算合同法などの算術式により乱数を求めます。

なお，これらを解説した本として，初等情報処理講座５　乱数の知識，数学ライブラリー47　乱数とモンテカルロ法

などが販売されており，参考にしてもらえるのではないかと思います。

いずれの書籍で森北出版(株)より出版されたものです。〔回答者：Akiko〕

Q "ＰＣ－1262"で，音をだす方法はＢＥＥＰ命令以外にはないのですか？

ＣＡＬＬ　&852としても音がでるのですか？　〔奈良県生駒市・相馬　彰15才〕

A "ＰＣ－1262"で音を発生させるにはＢＡＳＩＣのＢＥＥＰ命令を使います。

なお，お問い合わせのアドレスをコールしても音は発生しますが，ＢＥＥＰ音とはまったく別のもので，場合によっては，これを実行したことにより暴走したりすることもあります。従って，これらは使用しないでください。

ちなみに，&852のアドレスをコールして発生する音は，カセット制御命令を実行した際に発生するカセット確認音です。

〔回答者：Akiko〕

Q "ＰＣ－1246ＤＢ"と"ＰＣ－1248ＤＢ"のちがいを教えてください。

また，両方のポケコンにグラフィック機能はありますか？

〔富山県高岡市・竹内　学14才〕

A ①"ＰＣ－1246ＤＢ"と②"ＰＣ－1248ＤＢ"のちがいは，つぎのとおりです。

	メモリ容量	ＢＥＥＰ機能
①	ma×２ＫＢ (1,278Ｂ)	無
②	ma×10ＫＢ (9,470Ｂ)	有

※( )内は，ユーザエリアの値

なお，①，②いずれの機種にもグラフィック機能はありません。

〔回答者：Akiko〕

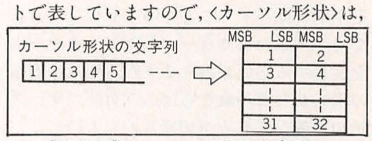
シャープ(ＭＺ)

Q "ＭＺ－2500"でマウス・カーソルの形状を設定しようとしたのですがうまくいきません。どうしたらいいのか教えてください。

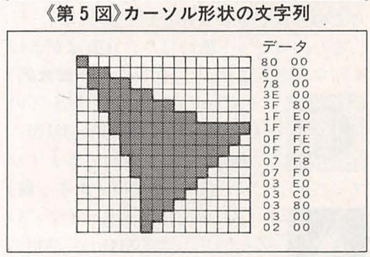
〔愛媛県松山市：福田泰生15才〕

A どの辺がうまくいかないのかお問い合わせの内容だけではよくわからないのですが，"ＭＺ－2500"に付属している『ＢＡＳＩＣ－Ｍ25』のマニュアルを参考にしてご説明しましょう。

まず，マウス・カーソルは，16×16ドットで表していますので，<カーソル形状>は，



《第５図》カーソル形状の文字列



《第６図》文字列の例

《リスト4》文字列のリスト

```
1000 B$=hexchr$("8000600078003e003f801fe01fff0ffe0ffe07f807f003e003c0038003000200")
1010 mouse 2,0,0,B$
```

《リスト5》文字列データのサンプル・プログラム

```
  10 init "crt2:640,400,16"
  20 mouse 0:mouse 4,0,0,623,383
  30        mouse 1,320,200,1
  40 gosub 1000
  50 X=mouse(0):Y=mouse(1)
  60   locate 0,0:print "(x,y)=(";X;",";Y;")";chr$(5)
  70 goto 50
1000 B$=hexchr$("8000600078003e003f801fe01fff0ffe0ffe07f807f003e003c0038003000200")
1010 mouse 2,0,0,B$
1020 return
```

32バイトの文字列型データで指定する必要があります(**第5図**)。

たとえば，**第6図**になります。

リスト4の1000行目が，カーソル形状の具体的な文字列データ32バイト分です。1010行目は，1000行目で定義したデータでマウス・カーソルを設定しています。

このようにしてマウス・カーソルは，自由に定義できるようになっていますので一度試してみてください。ただし，32バイトの文字列データの範囲内です。

つぎにこのデータを使った簡単なサンプル・プログラム(**リスト5**)を紹介しておきます。参考にしてください。

なお，現在“MZ－2500”シリーズで使用できるマウスは，“MZ－1X10”および“MZ－1X29”の2種類です。

〔回答者：**MZいちばん**〕

シャープ(X1)

Q カタログに“CZ－8PC1”や“CZ－8PC2”は熱転写プリンタだと書いてありましたがこのプリンタで感熱紙以外の紙に印字することはできますか？

〔宮城県石巻市・**鈴木沢男15才**〕

A “CZ－8PC1”,“CZ－8PC2”は，熱転写方式あるいは感熱方式で印字を行なうプリンタです。

感熱方式とは，特殊な感熱用紙を使用して印字を行なう方式です。用紙は感熱紙でなくてはなりませんが，リボン・カセットを装着する必要はありません。

一方，熱転写方式は，熱溶融性のインクを用紙に転写することで印字を行なう方式です。黒またはカラーのリボン・カセットを装着する必要がありますが，用紙は表面の滑らかな普通紙ならば印字可能です。手紙の便箋なども表面が滑らかなものでしたらこの方式で印字できるでしょう。

また，カセット紙のほかに官製はがきにも印字ができます。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1twin』用増設ドライブの“CZ－53F”は『X1Fmodel20』の増設用として使用できますか？

〔山口県光市・**山本　薫**〕

A 『X1twin』用増設ドライブ“CZ－53F”は，『X1twin』専用ですので，『X1Fmodel20』の増設用には使用できません。『X1Fmodel20』にもう1基ドライブを増設する場合は“CZ－503F”をご使用ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』にジョイカードを付けたいのですが，取り付けられますか？　〔静岡市・**ドラスピはやくやりたいよー14才**〕

A 『X68000』はジョイスティック・インターフェースを2端子装備していますので，そのままジョイカード“CZ－8NJ1”をご使用いただけます。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』には使うプリンタ別に設定できるプリンタ・ドライバがありますが，設定のしかたがわかりません。くわしく教えてください。

〔愛媛県今治市・**X68Kユーザードス**〕

A 『X68000』を購入した時点では，“CZ－8PK3～9”，“CZ－8PC1，2”，“CZ－8PN1”が使用できるようプリント・ドライブは“PRNDRV.SYS”に設定されています。これら以外のプリンタを使用する場合に，CONFIG.SYSの内容を対応するプリンタ・ドライバに変更します(**第2表**)。

《第2表》プリンタ・ドライバの設定内容

プリンタドライバ	使用のプリンタ
PRNDRV.SYS	CZ-8PK3, CZ-8PK4, CZ-8PK6, CZ-8PC1, CZ-8PN1
PRNDRV1.SYS	ESC/P24-J81レベル以上のプリンタ(エプソン・VP-85K, VP-135Kなど)
PRNDRV2.SYS	PC-PR201(NEC)
PRNDRV3.SYS	NM-9300(NEC), AR-2400(スター)

Q 『Z'S STAFF RRO68K』でテレビやビデオの画面をパソコンに取り込めますか？

〔兵庫県伊丹市・**X68KMAN13才**〕

A 『Z'S STAFF PRO68K』では『カラーイメージユニット“CZ－6UT1”』を使って，テレビまたはビデオ画像を描画画面に読み込むことができます。

画像は，65,536色，256色，16色，モノクロでの取り込みができ，取り込んだ画像のカラー調整も行なえます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ディスプレイの“CZ－800D”は『X1G』と『X1twin』に使用できますか？

〔香川県三豊郡・**矢野武英13才**〕

A “CZ－800D”は，RGBおよびコンポジットの入力が可能ですので，『X1G』でも『X1twin』でもご使用いただけます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1C』に“CZ－502F”や“CZ－503F”をつなぐには，拡張I/Oボックスが必要ですか。

〔愛知県刈谷市・**太田俊博16才**〕

A 『X1C“CZ－801C”』には拡張I/Oスロットがありませんので，フロッピーディスクを増設にするためには，インターフェースを入れるための『拡張I/Oボックス“CZ－8EBB”』(価格33,800円)が必要です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『XlturboZ』でソフトを動かすと，ほかのX1シリーズで動かなくなると聞きましたが本当ですか？

〔神奈川県横須賀市・**健ちゃん10才**〕

A 『X1ターボZ』内蔵のフロッピーディスク・ドライブは2HD／2D両用タイプです。一方，『X1シリーズ』は2D専用タイプを内蔵しています。2Dと2HDのディスクを比較してみると，2HDのディスクは同じ5インチの大きさの中に1Mバイトの容量を記憶するためトラック数を倍にし高密度に記憶します。したがって2HDドライブのヘッドの幅は半分になり，2Dモードで使うとディスクの半分は記憶できないことになります。これを2D専用のドライブで読み込むのは非常に不安定なため，『X1ターボZ』の2HD／2Dドライブで書き込みをしたディスクは『X1シリーズ』の2D専用ドライブでは読めなくなることがあります。

なお，以上のことは記録に書き込みをするときの注意点であり，ターボで書き込みしたもの以外のディスクの読み込みは共通にできます。〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

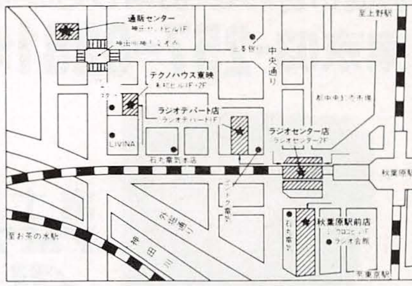
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

新入学おめでとうセール実施中!!

ラジオセンター店装いも新たにオープン……秋葉原の東映無線

超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1.95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8



通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 (当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-8801FH/30
限定超特価
¥98,000

PC-9801U2
限定超特価
¥98,000



注番B04-01
PC-9801U2
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥387,800➡ 64%OFF ¥138,000

注番B04-02
PC-8801FH/30
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 44%OFF ¥140,000

注番B04-03
PC-8801FA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 30%OFF ¥178,000

注番B04-04
PC-8801FA
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥286,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-05
PC-8801MA
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-06
PC-9801VM21
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥671,780➡ 42%OFF ¥390,000

注番B04-07
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥683,800➡ 42%OFF ¥398,000

EPSONラップトップ好評発売中!!

注番B04-08
PC-9801VX21
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-09
PC-9801VX21
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥658,800➡ 40%OFF ¥398,000

注番B04-10
PC-286U-STD
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥333,780➡ 27%OFF ¥245,000

注番B04-11
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥443,580➡ 30%OFF ¥310,000

注番B04-12
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ 29%OFF ¥269,000

注番B04-13
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+オートシートフィーダ
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥509,800➡ 32%OFF ¥348,000

注番B04-14
PC-286V-H20(5"2FDD+20MBHDD)
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+HG-2550PC(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥823,780➡ 27%OFF ¥609,000

FM16βFDII
+MB27110
(JISキーボード)
限定超特価
¥213,000

FM77AV20-2
限定超特価
¥77,000



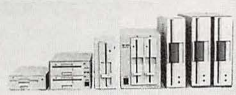
注番B04-15
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥257,800➡ ??%OFF ¥118,000

注番B04-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ 54%OFF ¥168,000

注番B04-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

フロッピーディスク



注番B04-19
5"デュアルFDD(2D、PC-8001mkII用)
TOEI大特価 ¥35,800

注番B04-20
TF-35VS
(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡ 13%OFF ¥34,000

注番B04-21
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-22
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ 24%OFF ¥37,500

注番B04-23
GD-55MF MAX
(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-24
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B04-25
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B04-26
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B04-27
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B04-28
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B04-29
FTC-1423H:東映、14型カラーディスプレイ、0.42mmファインストライプピッチ、ハイコントラストCRT、デジタル対応、2000文字
¥86,360➡ 65%OFF ¥30,000

注番B04-30
FTC-1201:東映、12型カラーディスプレイ、2000文字
+カラーケーブル
¥71,660➡ 72%OFF ¥20,000

注番B04-31
FMTV-152:(富士通、15型パソコンTV、21ピンアナログ対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B04-32
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字チルトスタンド付
¥79,800➡ 35%OFF ¥52,000

注番B04-33
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥28,000

プリンター

注番B04-34
PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
¥158,000➡ 60%OFF ¥62,000

注番B04-35
NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥163,000➡ 60%OFF ¥83,000

注番B04-36
PC-PR101TL(NEC、カラー熱転写漢字プリンター)
¥79,800➡ 33%OFF ¥53,000

注番B04-37
AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)
¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-38
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000

注番B04-39
HG-2500(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター、PC用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
+プリンターケーブル
¥266,000➡ 38%OFF ¥165,000

注番B04-40
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
+ロール紙ホルダー
+カラーリボン2個
+プリンターケーブル
¥80,800➡ 51%OFF ¥39,800

注番B04-41
AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
¥129,000➡ 52%OFF ¥62,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、増設可)+I/F+ケーブル…… ¥128,500➡ 20%OFF ¥102,000
Ⓑ キャラベル40L(キャラベルデータ、40MBハードディスク、20MB+20MB可)+I/F…… ¥188,000➡ 25%OFF ¥141,000
Ⓒ Word Bank Note(エプソン、ワープロ)…… ¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ PWP-960LXT(エプソン、ワープロ)…… ¥128,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ PWP-50H-T(NEC、モデム内蔵型ワープロ)…… ¥148,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ FD-55BR(増設FDD、PC-8801mkII用)…… ¥60,000➡ 67%OFF ¥19,800
Ⓖ FD-1157D(増設FDD、PC-9801VMO/VXO用)+フロッピーケーブル…… ¥25,000
Ⓗ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)+電源…… ¥38,000
Ⓘ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)…… ~~¥59,800~~
Ⓙ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)…… ~~¥24,800~~
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用)…… ~~¥49,800~~
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ)…… ¥12,000
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)…… ¥21,000
Ⓝ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)…… ¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL 03-253-0987(代)
●ラジオデパート店/TEL 03-251-1014(代)
●テクノハウス東映/TEL 03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL 03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ネットワーク
お問い合わせ・お申し込みは…
東京03-257-0281㈹

魅力の超低金利クレジット、1〜60回までOK!
24回=10%、36回=14%、48回=18%、60回=23%

今こそビッグチャンス!! 進学・就職の

とくとく決算

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。



富士通 FM77 AV20EX 40EX

スーパー・クリエイティブ・パソコン

注番B04-7701 FM77AV40EX+FMTV-154
セット合計定価¥306,000➡特価~~¥208,000~~
クレジット例 ¥7,130×36回 ボなし

注番B04-7702 FM77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(10枚)
セット合計定価¥217,800➡特価¥145,000
クレジット例 ¥6,650×24回 ボなし

FM7、77シリーズ オリジナルボード・ADAシリーズ

注番B04-7706	RS-232Cカード	(ADA-7009-2)	特価¥14,800
注番B04-7707	漢字ROMカード NEW	(ADA-7017)	特価¥12,800
注番B04-7708	ビデオデジタイズカード	(ADA-7021)	特価¥ 9,800
注番B04-7709	拡張マザーボード	(ADA-7008-2)	特価¥ 6,800
注番B04-7710	リアルタイム・ROMカード	(ADA-7020)	特価¥12,800
注番B04-7711	拡張RAMカード	(FM77EM64相当品)	特価¥ 6,400

シャープX1シリーズ

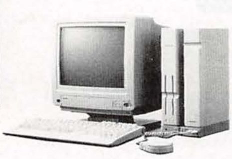


SHARP X1 twin
注番B04-X01 CZ-830C-BK+CZ-820DB
セット合計定価¥179,600➡特価¥124,000
クレジット例 ¥5,690×24回 ボなし

X1 turbo Z
注番B04-X02 CZ-880C+CZ-880D+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥327,800➡特価¥174,800
クレジット例 ¥5,540×36回 ボなし

注番B04-X03 X1 turbo Z II
CZ-881C-BK+CZ-880D
セット合計定価¥289,600➡シスペック特価
クレジット例 ¥6,900×36回 ボなし

パソコンテレビ X1 G M30
注番B04-X04 CZ-822C+CZ-820DB+MD-2D(10枚)
セット合計定価¥197,800➡特価~~¥98,000~~
クレジット例 ¥4,490×24回 ボなし



X68000 注番B04-X05
CZ-600C ………………¥369,000
CZ-600D ………………¥129,800
CZ-6STIE(チルトスタンド)………¥ 5,800
セット合計定価¥504,600
シスペック特価
クレジット例 ¥5,270×48回 ボ¥20,000×8

NEC PC-8801FA/MA 新製品VA'



注番B04-8801 PC-8801FA+14インチカラーモニター+MD-2D(10枚)
セット合計定価¥257,800➡特価¥170,000
クレジット例 ¥5,380×36回 ボなし

注番B04-8802 PC-8801MA+14インチカラーモニター+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥287,800➡特価¥190,000
クレジット例 ¥6,270×36回 ボなし

注番B04-8805 PC-88VA'+14インチカラーモニター+MD-2HD(10枚)
新製品
シスペック特価

※各セットで14インチカラーモニターを
PC-KD861に変更の場合 ……………¥40,000
PC-TV352(TV付)に変更の場合…………¥23,000
PC-TV453N(TV付マルチスキャン)に変更の場合¥43,000
PC-KD863Sに変更の場合 ……………¥30,000
加算となります。

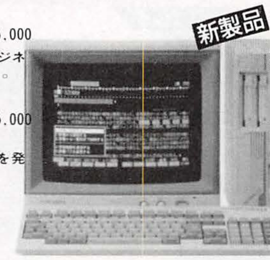
NEC PC-9801 NEWシリーズ

新製品

PC-9801UV11 定価¥265,000
A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ・16ビット。

PC-9801CV21 定価¥355,000
多彩な機能とカラーディスプレイを一体化。ひとりひとりのデスクの上でビジネスパワーを発揮する16ビット・ニューフェイス。

ラップトップ
PC-9801LV21 定価¥345,000
約6,000種のソフトと階調表示可能なバックライト付液晶ディスプレイにより本格ビジネスユースに応えるラップトップ98。



▲PC-9801CV21

下取交換のご相談は秋葉原2号店へ
☎03-257-0283

お申し込み・お問い合せは

札幌☎011-643-8345	大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774	徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006	広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630	熊本☎096-322-0995

シスペック株式会社
年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店257-6338 ラジカン1号店257-6345
秋葉原2号店257-6340 ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店052-263-1629
名古屋2号店052-241-2921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付)FAX東京03-255-9055

激安 さらに値引きいたします。

お祝い等にぜひご利用下さい

大処分市



いいもの先取り、お楽しみクレジット！ お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

話題の ラップトップ新シリーズ

EPSON PC-286L (PC-286L-STD-N)

3.5インチFDD2台標準装備
カラーCRT、インターフェース内蔵
ニッカド電池標準装備
1200ボー モデム内蔵



注番 B04-R01

定価￥348,000➡シスペック特価

TOSHIBA J-3100 SL



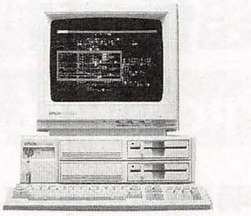
好評発売中

注番 B04-R02

002モデル/本体標準価格￥298,000
(FDD×2仕様、日本語MS-DOS標準装備)
011モデル/本体標準価格￥398,000
(HDD×1+FDD×1仕様、日本語MS-DOS標準装備)

シスペック特価

「EPSON PC-286 SERIES」



エプソン基本セット

注番 B04-2801 **PC-286V/STD**＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥387,800➡特価￥275,000
クレジット例 ￥9,350×36回 ボなし

注番 B04-2802 **PC-286U/STD**＋PC-KD854＋MF-2HD(10枚)
セット合計定価￥337,800➡特価￥235,000
クレジット例 ￥7,760×36回 ボなし

※HDDつきは￥100,000の加算となります。
※基本セットの14インチカラーモニターを純正モニターPC-286CDに変更の場合は￥10,000の加算となります。

NEC PC-9801 VX21/VM21 XL²/UX21/UV21



NEC基本セット

注番 B04-9801 **PC-9801VX21**＋14インチカラーモニタ＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥522,800➡特価￥320,000
クレジット例 ￥6,560×60回 ボなし

注番 B04-9802 **PC-9801VM21**＋14インチカラーモニタ＋MD-2HD(10枚)
限定 セット合計定価￥479,800➡特価￥278,000
クレジット例 ￥6,840×48回 ボなし

注番 B04-9803 **PC-9801UV21**＋14インチカラーモニタ＋MF-2HD(10枚)
セット合計定価￥407,800➡特価￥285,000
クレジット例 ￥9,340×36回 ボなし

注番 B04-9804 **PC-9801UX21**＋14インチカラーモニタ＋MF-2HD(10枚)
セット合計定価￥437,800➡特価￥319,000
クレジット例 ￥6,540×60回 ボなし

注番 B04-9805 **PC-9801XL²**＋14インチカラーモニタープレゼント
セット合計定価￥988,000➡特価￥839,800
クレジット例 ￥17,200×60回 ボなし

※各セットで14インチカラーモニターを
PC-KD853に変更の場合……￥23,000
PC-KD854に変更の場合……￥3,000
PC-TV352に変更の場合……￥23,000
PC-TV453Nに変更の場合……￥33,000
CU-14AD(シャープ)に変更の場合…￥3,000
加算となります。

セットで購入の方の特典

STEP.1 PC-9801シリーズ、PC-286シリーズでさらにプリンターをご購入の場合には

基本セット
＋新NEC NM-9950Ⅱ(24ドットカラー漢字プリンタ 定価￥245,000)の場合……￥145,000
＋スター AR-2410(定価￥114,000)の場合……￥59,800
＋エプソン HG-2500(ROM付 24ドットインクジェット漢字プリンタ 定価￥258,000)の場合……￥148,000
＋スター AR-2415(136桁24ドット漢字プリンタ 定価￥144,000)の場合……￥68,000
＋VP-1000(136桁24ドット漢字プリンタ 定価￥154,000)の場合……￥115,000
＋VP-500(新24ドット80桁漢字プリンター 定価￥85,000)の場合……￥63,800
＋AP-500(新80桁24ドット熱転写カラープリンター 定価￥72,800)の場合……￥52,800
加算となります。

★プリンター単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい

STEP.2 パソコン通信も始める人のためにさらにモデムをご購入の場合には

基本セット
＋アイワ PV-A1200mkⅡの場合……(定価￥26,800)￥19,000
＋アイワ PV-2400の場合……(定価￥49,800)￥35,000
＋オムロン MD-1200Eの場合……(定価￥24,800)￥18,000
加算となります。

※モデムを単品にてご購入の場合は金額が変わりますので、電話にてご確認のうえ、お申し込み下さい

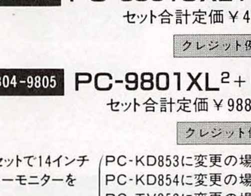
STEP.3 一度使ったらやめられない!! さらにハードディスクをご購入の場合には

基本セット
＋ロジテック LHD-32N(20MB HDD IF付 定価￥158,000)の場合￥98,000
＋アイシーエム MC-20(20MB HDD IF付 定価￥125,000)の場合￥96,000
＋アイテック ITH-520N(20MB HDD 定価￥99,800)の場合……￥78,000
＋アイテック ITH-540S(20MB HDD 定価￥168,000)の場合……￥139,000
＋アイテック ITH-320S(40MB HDD 定価￥135,000)の場合……￥98,000
加算となります。

★ハードディスク単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい

STEP.4 マウス……(定価￥9,500)￥3,480加算となります。

シスペック各店ご案内





年中無休 営AM10:00〜PM19:00

名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日＝月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日＝水曜日 営AM10:00〜PM19:00

シスペック通販部 TONEシステムズ☎03-257-0281
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込：振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

★社員、長期アルバイト募集中！パソコンに興味のある方大歓迎。総務部、薄井まで、03-257-6341

春からうれしい安さです!!
今日からパソコン一年生。

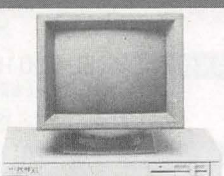


未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



満足できる超特価&超低金利が魅力です。

PC-98XL² ダブル



32ビット80386搭載
40MBハードディスク内蔵
圧倒的パワーとPC-9800
シリーズの豊かな資産が、
大きく手をむすぶ。

プラン401 98XL²純正基本セット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換可能)	18,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,263,000円

ウェーブ・アイ特価

23,000円×36回	ボーナス38.000円×6回
18,000円×48回	ボーナス28.500円×8回
15,000円×60回	ボーナス24.000円×10回
16,600円×72回	ボーナス なし

プラン402 98XL²本格ワープロセット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー)	298,000円
PC-PR201H-24(カットシートフィーダー)	65,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,684,000円

ウェーブ・アイ特価

30,000円×36回	ボーナス54.500円×6回
25,000円×48回	ボーナス32.000円×8回
20,000円×60回	ボーナス31.800円×10回
22,100円×72回	ボーナス なし

プラン403 98XL²本格ビジネスセット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
NM-9950II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の給紙)	38,000円
NM-9036-01(プリンターバッファ)	30,000円
SUPER UP SET(80386モード対応) ・デスクUP(統合ワープロソフト) ・チャートUP(表計算、グラフ作成) ・プランUP(企画書等の作成) ・UPクリッパー(カード型画像データベース)	220,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(パソコン縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,865,880円

ウェーブ・アイ特価

35,000円×36回	ボーナス53.000円×6回
28,000円×48回	ボーナス36.000円×8回
23,000円×60回	ボーナス32.000円×10回
24,800円×72回	ボーナス なし

PC-9801VX21



明日のビジネス
機能を備えた
エクセレント
16ビット。

プラン404 VX21お買得基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、超高解像度CRT)	84,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	541,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25.500円×4回
6,000円×36回	ボーナス23.000円×6回
4,000円×48回	ボーナス22.000円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン405 VX21お買得ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84.800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Ninja2(カード型データベース、グラフ作成機能)	39,800円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
PC-PR101TL-04(カット紙の連続給紙)	18,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
定価合計	756,880円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス34.500円×6回
8,000円×48回	ボーナス25.000円×8回
6,500円×60回	ボーナス22.000円×10回
8,900円×72回	ボーナス なし

プラン406 VX21お買得ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
定価合計	786,000円

特価465,000円

10,000円×36回	ボーナス28.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス26.000円×8回
6,000円×60回	ボーナス21.000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

商品今すぐ!!夏のボーナス一括払いOK。



お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心

ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 夏のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット
3回~72回までのクレジットが格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。
支払い開始は半年ぐらい先!でも商品はほしいというお客様でもOK!6ヵ月先からの支払いも可能。

チェック5 ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは夏と冬のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送
一部地域を除き送料無料で商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

チェック10 ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湘南台
一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名　印
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

プラン407　VX21本格ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、超高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Hu・PRINT名筆98(本格的毛筆印刷ソフト)	29,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	805,080円

特価528,000円

11,000円×36回	ボーナス34.000円×6回
9,000円×48回	ボーナス23.500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22.500円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン408　VX21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
VP-1000PC(136桁、漢字プリンター)	154,000円
VP-1000CSF(カット紙の連続給紙)	30,000円
VP-1000PTU(連続紙の給紙)	10,000円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Hu-PRINT名筆98(本格的毛筆印刷ソフト)	29,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	969,300円

ウェーブ・アイ特価

13,900円×36回	ボーナス40.000円×6回
10,000円×48回	ボーナス35.500円×8回
8,000円×60回	ボーナス31.500円×10回
11,600円×72回	ボーナス　なし

プラン409　VX21実戦ワープロセット　TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-3000V(イメージスキャナー、カラー入力可能)	178,000円
#5220(接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	972,880円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス39.000円×6回
9,900円×48回	ボーナス36.000円×8回
7,900円×60回	ボーナス32.000円×10回
11,600円×72回	ボーナス　なし

プラン410　VX21実戦ビジネスセット　TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、TV内蔵、回転台付)	138,000円
NM-9950II(136桁、カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の連続給紙)	38,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
B4カット紙100枚	580円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,052,880円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス42.500円×6回
12,000円×48回	ボーナス30.500円×8回
10,000円×60回	ボーナス25.500円×10回
12,500円×72回	ボーナス　なし

プラン411　VX21実用ビジネスセット　TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、超高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201V2(136桁、超高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー付)	298,000円
Lotus 1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
EX-120(横型パソコンラック、1200×700×680)	47,000円
定価合計	1,073,200円

ウェーブ・アイ特価

15,800円×36回	ボーナス42.000円×6回
12,000円×48回	ボーナス34.000円×8回
10,000円×60回	ボーナス28.000円×10回
12,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21

プラン412　UX21純正基本セット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	461,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28.000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24.000円×6回
3,200円×48回	ボーナス25.000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン413　UX21お買得ワープロセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
MK MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	604,080円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21.500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20.000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン414　UX21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	737,380円

ウェーブ・アイ特価

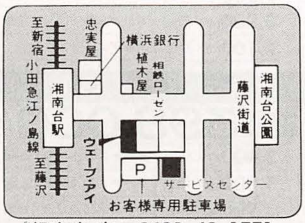
10,500円×36回	ボーナス35.000円×6回
8,000円×48回	ボーナス28.000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27.500円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン415　UX21本格ワープロセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、高解像度CRT、回転台付)	138,000円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	799,480円

ウェーブ・アイ特価

11,500円×36回	ボーナス40.000円×6回
9,000円×48回	ボーナス30.500円×8回
7,000円×60回	ボーナス28.500円×10回
10,300円×72回	ボーナス　なし



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする

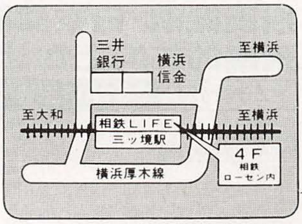
WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

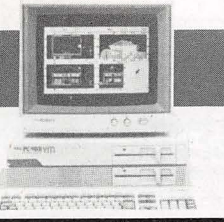
振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ッ境店☎045-363-7044

PC-9801VM21



確かな実績を
さらに強化した
パワフル16ビット。

プラン416　VM21純正基本セット　TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25.500円×4回
6,000円×36回	ボーナス23.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス28.000円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン417　VM21お買得ワープロセット

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変更)	18,000円
プリンターケーブル	4,500円
MK-MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	646,080円

特価399,800円

8,000円×36回	ボーナス27.500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25.000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン418　VM21純正ワープロセット　TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	655,600円

ウェーブ・アイ特価

9,500円×36回	ボーナス25.500円×4回
7,000円×48回	ボーナス22.000円×8回
5,500円×60回	ボーナス20.000円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン419　VM21本格ワープロセット　TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、TV内蔵CRT)	138,000円
AP-500PC(80桁、カラー熱転写プリンター)	74,800円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	783,580円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス36.000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25.000円×8回
7,000円×60回	ボーナス24.000円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

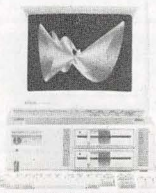
プラン420　VM21お買得ビジネスセット

PC-9801VM21	390,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
NM-9950II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	912,200円

特価599,800円

14,000円×36回	ボーナス29.800円×6回
10,000円×48回	ボーナス28.000円×8回
8,000円×60回	ボーナス25.500円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

PC-286V



コストパフォーマンス
を追求したパーソナル
マシン。
PC-9801Vシリーズの
豊富なソフトが使用可能。

プラン421　286Vお買得基本セット　TELにて

PC-286V-STD	298,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	406,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス22.500円×4回
5,000円×36回	ボーナス23.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22.800円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン422　286Vお買得ワープロセット　32%引

PC-286V-STD	298,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	639,000円

特価433,000円

10,000円×36回	ボーナス22.000円×6回
7,000円×48回	ボーナス21.500円×8回
5,000円×60回	ボーナス23.000円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

PC-286L

世界初のNTN型白液晶
ディスプレイを搭載して
新登場。
98UXとのソフト互換。
10メガバイトHDD内蔵
(H10タイプ)



プラン423　286L実用セット　TELにて

PC-286L STD-S(STN型液晶ディスプレイタイプ)	318,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	442,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス32.000円×4回
7,000円×36回	ボーナス21.500円×6回
5,000円×48回	ボーナス19.000円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン424　286Lワープロセット　TELにて

PC-286L STD-N(NTN型液晶(白)ディスプレイタイプ)	348,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	530,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21.500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22.500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20.000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

PC-286U



ハードディスク時代先取り
3.5インチFDDタイプ。
PC-98Uシリーズとのソフト互換。

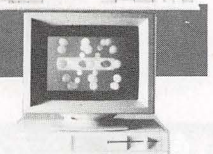
プラン425　286Uワープロセット　TELにて

PC-286U STD	248,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	506,080円

ウェーブ・アイ特価

11,900円×24回	ボーナス30.000円×4回
8,000円×36回	ボーナス22.000円×6回
5,800円×48回	ボーナス19.500円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

PC-88VA



16ビットのパワーが、
描画機能・日本語機能を
飛躍的に向上させた。

プラン426　88VA純正基本セット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

5,100円×36回	ボーナス24.000円×6回
4,000円×48回	ボーナス18.400円×8回
3,500円×60回	ボーナス14.400円×10回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン427　88VAアートセット　30%引

PC-88VA	298,000円
CU-14AD(0.31ミリ、アナログ高解像度CRT)	84,800円
PC-PR406H(80桁、高速漢字プリンター)	94,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	569,400円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン428　88VAワープロアートセット　34%引

PC-88VA(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵CRT)	115,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	606,080円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27.500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

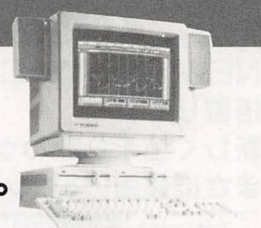
受付時間 AM9:30▶PM9:00

電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-8801FA



12音源搭載による
強力サウンド
新88シリーズFA登場。

プラン429 88FAお買得純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD862(ビデオアートボード対応ディスプレイ)	99,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス23,000円×3回
5,500円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン430 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,300円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

プラン432 88FAお買得ワープロセット 40%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン431 88FAお買得ミュージックセット 31%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AFB-10(アンプ内蔵スピーカー)	25,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	318,600円

特価219,800円

9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,400円×48回	ボーナス なし

プラン433 88FAオーディオビジュアルセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	475,880円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA



12音源搭載による
強力サウンド。
1MタイプFDD内蔵。

プラン436 88MAお買得ワープロセット 36%引

PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	451,680円

特価288,000円

5,100円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス18,400円×8回
3,500円×60回	ボーナス14,400円×10回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン434 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン437 88MA本格ワープロセット 35%引

PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
COMSTAR1212(モデム、ケーブル付)	43,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	474,980円

特価309,800円

10,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン435 88MAワープロ入門セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD855(0.41ミリ、アナログCRT)	69,800円
PC-PR102TL(80桁、熱転写プリンター)	50,000円
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
ED-3000(縦型4段ラック)	22,800円
定価合計	374,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス23,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,700円×60回	ボーナス なし

プラン438 88MAワープロアートセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR406H(80桁、高速熱転写カラープリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
P1(ワープロ、図形編集機能)	40,000円
イメージターボ88(ハンディスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段ラック)	22,800円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872	9,800円
定価合計	597,800円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス19,500円×10回
7,700円×72回	ボーナス なし

X68000



16ビットの理想を
追求した個人の
ワークステーション。

ブラックタイプも新登場!

プラン440 X68000サウンドプロフェッショナルセット TELにて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
MUSIC PRO68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	584,400円

ウェーブ・アイ特価

8,200円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン439 X68000基本セット TELにて

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

プラン441 X68000グラフィックプロフェッショナルセット TELにて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000円
CZ-8PC2(80桁、熱転写カラープリンター)	69,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	747,880円

ウェーブ・アイ特価

11,500円×36回	ボーナス33,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

X1 turbo ZII（パソコンテレビ）



NEW Z-BASICを搭載して、新しく生まれ変わった。まさに最強の8ビットマシン。

プラン442　ターボZII純正基本セット　TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス　なし

パソコンテレビ X1 twin



HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機です。

プラン443　X1ツイン純正基本セット　TELにて

CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
6,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,400円×36回	ボーナス　なし

FM77AV20EX



いっそう強化された基本性能に、高度なAV機能を標準装備してトータルにパワーアップ。

プラン444　AV20EX純正基本セット　TELにて

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス21,000円×2回
6,000円×18回	ボーナス19,500円×3回
4,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス　なし

プラン445　AV20EXワープロアートセット　37%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価245,000円

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

FM77AV40EX



ワープロも、パソコン通信もアニメも。もちろんAVも。ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。

プラン446　AV40EX純正基本セット　TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス18,500円×4回
3,500円×36回	ボーナス18,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン447　AV40EXお買得セット　TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス26,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン448　AV40EXお買得ワープロセット　30%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
玄徳 Word V2(ワープロ)	28,000円
玄徳 Calc(表計算簡易言語)	20,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	430,300円

特価298,000円

9,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
5,500円×36回	ボーナス23,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン449　AV40EX純正アートセット　29%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

FM R-50・60



機能充実の高性能パソコン。大容量1MBのメモリを実装。抜群のコストパフォーマンス。

プラン450　R-50FD純正基本セット　TELにて

FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	575,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
4,600円×60回	ボーナス20,000円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン451　R-60FD純正基本セット　TELにて

FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	737,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス34,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス31,000円×10回
8,900円×72回	ボーナス　なし

プラン452　R-60HD純正基本セット　TELにて

FMR-60HD(ハードディスク内蔵)	695,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚(3M)	24,000円
定価合計	977,000円

ウェーブ・アイ特価

12,500円×36回	ボーナス50,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス42,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス38,500円×10回
11,700円×72回	ボーナス　なし

FM R-70



32ビット新登場　高速新世代の32ビットCPUを搭載したハイグレードパソコン。

プラン453　R-70HD純正基本セット　TELにて

FMR-70HD(ハードディスク内蔵)	950,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FMDPC631D(カラーCRT)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	1,208,000円

ウェーブ・アイ特価

15,400円×48回	ボーナス50,000円×8回
11,400円×60回	ボーナス50,000円×10回
10,000円×72回	ボーナス43,500円×12回
17,300円×72回	ボーナス　なし



お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

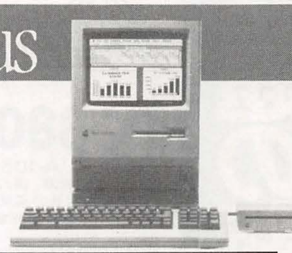
受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤　沢	0466(43)1775	静　岡	0542(54)0696
札　幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛　岡	0196(24)3172	大　阪	06 (362) 5057
仙　台	022(267)5371	広　島	082(293)0811
新　潟	0252(75)5076	福　岡	092(481)0502
東　京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない使いやすさと、お求めやすい価格。マッキントッシュのベーシックモデル。

プラン454　マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	504,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28.700円×6回
5,000円×48回	ボーナス29.500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25.600円×10回

プラン455　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
イメージライタII(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	623,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス25.600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25.300円×10回
5,000円×72回	ボーナス23.600円×12回
8,900円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。新たに設計したニューモデル。

プラン456　マッキントッシュSE(FDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(FD)	648,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	797,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス34.100円×8回
8,000円×60回	ボーナス30.400円×10回
11,400円×72回	ボーナス　なし

プラン457　マッキントッシュSE(HDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(HD)	798,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
マイクロソフトエクセル(J)	98,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	1,045,000円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス45.300円×8回
11,000円×60回	ボーナス36.800円×10回
17,100円×60回	ボーナス　なし
14,900円×72回	ボーナス　なし

HIT BIT MSX2 HB-F1II・F1XD

プラン458　F1II基本セット　TELにて

HB-F1II	29,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
定価合計	98,800円

ウェーブ・アイ特価

6,800円×12回	ボーナス　なし
4,600円×18回	ボーナス　なし
3,600円×24回	ボーナス　なし

プラン459　F1XD基本セット　TELにて

HB-F1XD	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス　なし
6,100円×18回	ボーナス　なし
4,700円×24回	ボーナス　なし
3,300円×36回	ボーナス　なし

Panasonic A1F MKIII



ジョイパッド、FDD、漢字ROM、CGソフト…。トータルにパワーアップ。

プラン460　A1mkII基本セット　TELにて

FS-A1MK2	29,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	98,800円

ウェーブ・アイ特価

6,800円×12回	ボーナス　なし
4,600円×18回	ボーナス　なし
3,600円×24回	ボーナス　なし

プラン461　A1F基本セット　TELにて

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス　なし
6,100円×18回	ボーナス　なし
4,700円×24回	ボーナス　なし
3,300円×36回	ボーナス　なし

プラン462　A1Fミュージックセット　TELにて

FS-A1F(FDD内蔵)	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
FS-CA1(オーディオユニット)	34,800円
FS-VC3011(CRTケーブル)	3,000円
定価合計	158,600円

ウェーブ・アイ特価

7,700円×18回	ボーナス　なし
5,900円×24回	ボーナス　なし
4,200円×36回	ボーナス　なし
3,300円×48回	ボーナス　なし

中古品コーナー(在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。)

PC-9801VM2	特価168,000円
PC-8801mkII/30	特価49,800円
PC-8801mkIIMR	特価89,000円
PC-8801FH/30	特価82,000円
PC-8801mkIISR/30	特価78,000円
FM-77L2	特価53,000円
MZ-2521(1D22セット)	特価99,800円
CZ-880CB(X1ターボZ)	特価135,000円
CZ-850CR(X1ターボ/10)	特価38,000円
CZ-820C(X1G/10)	特価35,000円
MZ-1P17(新同)	特価48,000円
CZ-8PC1(熱転写漢字プリンター)	特価35,000円
PC-PR406(熱転写漢字プリンター)	特価38,000円
PC-PR101T(24ドットカラー熱転写プリンター)	特価32,000円
各種16ドットグラフィックプリンター	特価12,000円
MB27331(FM用、4,050文字CRT)	特価35,000円
2,000文字カラーCRT	20,000円より

※即金買取り!高価買取りもOK!

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。

※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

☎03(797)-1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA PC-8801FA

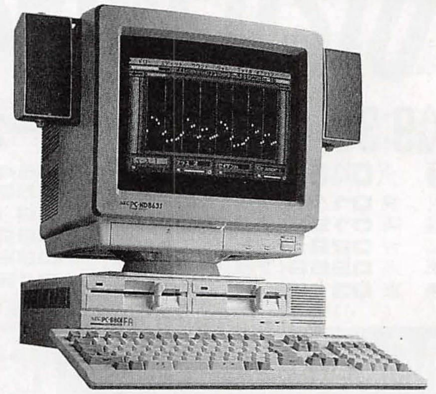
暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる。

☆ご注文NO. **A-105**
〝ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした先鋭マシンPC-8801MA〟
NEC PC-8801MA ¥198,000
現金特別価格 ——— ~~¥198,000~~
大特価にて提供中
①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③**¥7,400**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
〝PC-8801MAディスプレイ特別セット〟
NEC PC-8801MA ¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ) ¥118,000
合計標準価格 ——— ¥316,000
現金特別価格 ——— ~~¥316,000~~
大特価にて提供中
①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥11,700**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
〝鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA〟
NEC PC-8801FA ¥168,000
現金特別価格 ——— ~~¥168,000~~
大特価にて提供中
①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥6,200**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
〝PC-8801FAディスプレイ特別セット〟
NEC PC-8801FA ¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ) ¥118,000
合計標準価格 ——— ¥286,000
現金特別価格 ——— ~~¥286,000~~
大特価にて提供中
①**¥ 5,000**×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②**¥ 8,000**×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③**¥10,600**×24回〔ボーナス〕無し



どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801FAをご購入の場合 下取機種	下取差額	PC-8801MAをご購入の場合 下取機種	下取差額
FM-77L2	+¥97,000	FM-77L2	+¥123,000
X-1turbo model 30	+¥97,000	X-1turbo model 30	+¥123,000
PC-8801+漢字ROM	+¥121,000	PC-8801+漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥96,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥122,000
PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥67,000	PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥93,000

・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

〝ついにベールが剥された!〟

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

X68000



☆ご注文NO. **A-87**
〝未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る!〟
SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール) ¥369,000
SHARP CZ-600D ¥129,800
合計標準価格 ——— ~~¥498,800~~
大特価にて提供中
①**¥5,000**×48回〔ボーナス〕¥29,000×8回
②**¥7,500**×42回〔ボーナス〕¥21,000×7回
③**¥9,600**×48回〔ボーナス〕無し

当社は、X68000の販売認定店です。

今買うと、Xフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚プレゼント!

☆ご注文NO. **S-48**
〝表計算・グラフ作成・データベース機能を一体化し、豊富な表現力と関数群を備え、高速処理、マウス対応で初心者の方からプロフェッショナルの方まで、幅広くご使用になれます。〟

サムシンググッド
超高性能 統合型スプレッドシート
Kamikaze(神風)
(X68000用統合型スプレッドシート) ~~¥68,000~~
①**¥3,500**×18回 ②**¥5,100**×12回

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)し、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

〝マルチアーティストマシン〟

X1 turbo ZⅡ

☆ご注文NO. **A-114**
〝話題のNEW Z-BASIC搭載の強力マシン X-1turbo ZⅡ〟
SHARP CZ-881CBK ¥179,800
SHARP ¥109,000
合計標準価格 ——— ~~¥288,600~~
大特価にて提供中
①**¥ 4,500**×36回〔ボーナス〕¥18,000×6回
②**¥ 7,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥10,600**×24回〔ボーナス〕無し

・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード、64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2基内蔵。



◎X-1turbo ZⅡ 発売記念特別プレゼント
今買うとdBソフトスーパー春望ビジネス(ワープロソフト)¥29,800とXフロッピーホルダーと純正5インチ2HDブランクディスケット10枚の3点をプレゼント!

X1 twin〝HEシステム(PCEngine)搭載で楽しさ2倍



☆ご注文NO. **A-115**
〝twincomコンピュータX-1twin〟
SHARP CZ-830CBK ¥99,800
SHARP CZ-820DB(カラーディスプレイTV) ¥79,800
合計標準価格 ——— ~~¥179,600~~
大特価にて提供中
①**¥3,500**×24回〔ボーナス〕¥13,000×4回
②**¥5,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥7,300**×18回〔ボーナス〕無し

今買うとXフロッピーホルダーと純正5インチ2Dブランクディスケット10枚プレゼント!

☆ご注文NO. **S-52**
〝データベース・計算機能付ワープロソフト〟
dB-SOFT
SUPER春望 ビジネス
(X-1turboⅢ・Z・ZⅡ用ワープロソフト) ~~¥29,800~~
現金特別価格 ——— ¥9,800

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

X-1turboZⅡセットをご購入の場合 下取機種	下取差額	X-1twinセットをご購入の場合 下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥204,000	X-1F model 20	+¥94,600
X-1turbo model 30	+¥194,000	X-1turbo model 30	+¥84,600
FM-77L2	+¥194,000	FM-77L2	+¥84,600
PC-8801MKⅡSR model 30	+¥164,000	PC-8801MKⅡ model 30	+¥54,600

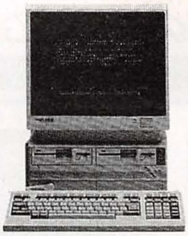
※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

次のページも中古コーナーです。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥19,000
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡ ¥22,000



NEC
PC-8801MKⅡ/10
¥168,000➡ ¥28,000
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ¥48,000
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ¥58,000



NEC
PC-9801
¥298,000➡ ¥38,000



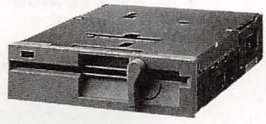
NEC
PC-9801U2
¥298,000➡ ¥88,000



NEC
PC-9801VM2
¥415,000➡ ¥198,000



和知電子
MKマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥4,800
MKマウスⅡ(ブラックマウス)
(PC-8801シリーズ用マウス、88/MSX/FMAV用マウス)
¥7,800➡ ¥5,200 新品



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥22,800
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ¥26,000



和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ¥6,800
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ¥9,800
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ¥14,800

NEC

本体

PC-8001	¥168,000	¥10,000
PC-8801	¥228,000	¥19,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	¥22,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000	¥28,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	¥48,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	¥58,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥95,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	¥88,000
PC-8801FH/30	¥168,000	¥98,000
PC-9801	¥298,000	¥38,000
PC-9801E	¥215,000	¥68,000
PC-9801F2	¥398,000	¥108,000
PC-9801F3(10Mハードディスク内蔵)	¥758,000	¥188,000
PC-9801M2	¥415,000	¥178,000
PC-9801U2	¥298,000	¥88,000
PC-9801VF2	¥348,000	¥138,000
PC-9801VM0	¥295,000	¥138,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥198,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥178,000
PC-98LT/1(ラップトップコンピュータ)	¥238,000	¥108,000
PC-98LT/2	¥288,000	¥128,000
PC-98XA/2	¥695,000	¥158,000
PC-98XA/3(20Mハードディスク内蔵)	¥1,035,000	¥278,000
PC-100/10	¥398,000	¥42,000
PC-100/20	¥448,000	¥48,000
PC-100/30	¥558,000	¥58,000

ディスプレイ

PC-8048(12インチ800字カラー)	¥59,800	¥15,000
PC-8050(12インチ2000字グリーン)	¥29,800	¥12,000
PC-KD551(14インチ4050字カラー)	¥99,800	¥48,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログ)	¥89,800	¥52,000
PC-KD651(PC100専用カラーディスプレイ)	¥198,000	¥42,000
N5923(ハイレゾ専用ディスプレイ)	¥235,000	¥78,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥60,000	¥22,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2 フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品) 新品	¥118,000	¥64,800
PC-8032(8031拡張用)	¥178,000	¥12,000
PC-8031-2W(5インチ2D2ドライブ)	¥288,000	¥35,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000	¥42,000
PC-80S32(拡張用両面倍密2ドライブ) 新品同様	¥155,000	¥35,000
PC-9831-UW(3.5インチ2DD2ドライブ)	¥120,000	¥52,000
PC-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ)	¥198,000	¥52,000
PC-8881(8インチ2D2ドライブ)	¥442,000	¥78,000
PC-9881(8インチ2D2ドライブ)	¥320,000	¥58,000
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000	¥85,000
PC-98H32(拡張用5MBハードディスク)	¥398,000	¥48,000
PC-98H81(10MHD＋8インチ1ドライブ)	¥530,000	¥128,000

プリンタ

PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000	¥28,000
PC-8027(80桁縦型ドットプリンタ)	¥89,000	¥25,000
PC-8822(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥38,000
PC-8826(プロッタプリンタ)	¥148,000	¥28,000
PC-PR104(80桁24ドット漢字プリンタ)	¥148,000	¥42,000
PC-PR405(80桁漢字熱転写プリンタ)	¥69,800	¥28,000
NK-3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥38,000
NM-9100(80桁漢字プリンタ)	¥220,000	¥22,000
NM-9400RO(136桁24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	¥48,000
NM-9900(136桁24ドット漢字プリンタ)	¥298,000	¥98,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

☎03(797)1221

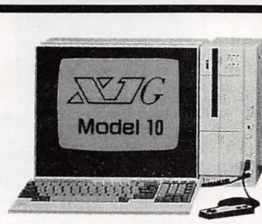
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

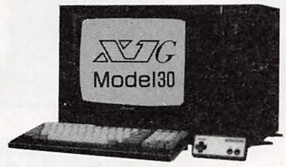
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



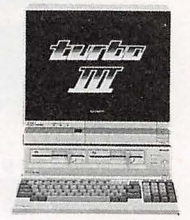
SHARP
CZ-801C(X-1C)
¥119,800➡ ¥10,000



CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡ ¥16,800 新品同様
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ ¥19,600
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡ ¥46,600



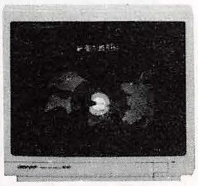
CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ¥69,800 新品同様
X-1Gモデル30
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ ¥99,600
X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡ ¥109,600



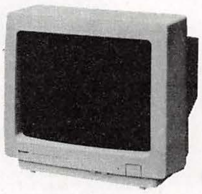
SHARP
X-1turboⅢセット 新品
(CZ-870CB+CZ-870DB)
¥277,800➡ ¥145,800



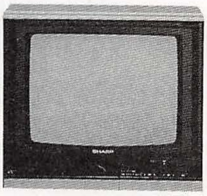
SHARP
X-1turboZセット
(CZ-880CB+CZ-880DB) 特選特上品
¥327,800➡ ¥198,000



CU-14G(E・B) 新品
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ¥29,800



SHARP
CU-14A4 新品同様
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ¥49,800



CZ-820DE・B 新品同様
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ ¥39,800

NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000➡	¥149,800
PC-PR601(日本語ページプリンタ)	¥585,000➡	¥248,000
データレコーダ		
PC-6082	¥19,800➡	¥7,500
PC-DR311	¥12,800➡	¥5,500
PC-DR321	¥19,800➡	¥7,500
その他		
和知電子/MK MOUSE(9801シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,800➡	¥4,800
和知電子/MK MOUSEⅡ(88/MSF/FMAV用マウス) 新品	¥7,800➡	¥5,200
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード PC-9801-15コンパチ品) 新品	¥24,800➡	¥15,000
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ品) 新品	¥11,000➡	¥6,800
256K RAMボード(和知電子/PC-9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥19,800➡	¥9,800
512K RAMボード(和知電子/PC-9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥29,800➡	¥14,800
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000➡	¥5,800
PC-60M75(ディスプレ置台)	¥5,500➡	¥3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥32,000➡	¥18,000
PC-8033(I/Oボード)	¥17,000➡	¥5,000
PC-9801-02(98用128KBRAMボード)	¥40,000➡	¥6,000
PC-9801-02+9805(256KB RAMボード)	¥60,000➡	¥10,000
PC-9801-21(128KB RAMボード)	¥30,000➡	¥6,000
PC-9801-31(128KB RAMボード)	¥47,000➡	¥12,000
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡	¥3,000
PC-98LT-01(LT用256RAM)	¥25,000➡	¥12,000
SHARP		
本体・ディスプレイ		
MZ-2200	¥128,000➡	¥15,000
MZ-2521(MZ-2500Model30)	¥198,000➡	¥58,000
CZ-801C(X-1C)	¥119,800➡	¥10,000
CZ-803C(X-1CS)	¥119,800➡	¥10,000
CZ-804C(X-1Ck)	¥139,000➡	¥12,000
CZ-811C(X-1F/10)	¥89,800➡	¥12,000
CZ-812C(X-1Fモデル20)	¥139,800➡	¥42,000
CZ-820C(X-1Gモデル10)	¥69,800➡	¥12,000
CZ-820D(2000字RGBTV)	¥79,800➡	¥35,000
MZ-1D22(4050字RGB)	¥108,000➡	¥45,000
プリンタ・その他		
CZ-81P(80桁カラーフロッタープリンタ)	¥34,800➡	¥10,000
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥134,800➡	¥19,800
CZ-501F(5インチフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥55,000
CZ-800F(5インチフロッピーディスク)	¥198,000➡	¥48,000
CZ-503F(5インチフロッピーディスク1ドライブ)	¥49,800➡	¥32,000
CZ-8RB(ROMBASIC)	¥19,800➡	¥10,000
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800➡	¥18,000
＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊		
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥69,800➡	¥16,800
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000➡	¥69,800
X-1turboⅢ(CZ-870CB、5"2D・FDD×2) 新品	¥168,000➡	¥79,800
X-1turboⅢセット(CZ-870CB+CZ870DB) 新品	¥277,800➡	¥145,800
X-1turboZセット(CZ-880CB+CZ880DB) 極上特選品	¥327,800➡	¥198,000
＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊		
MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥39,800➡	¥29,800
CU-12P1(12インチ4050字デジタルカラー) 新品	¥118,000➡	¥45,000
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品	¥49,800➡	¥29,800
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品	¥49,800➡	¥29,800
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品	¥89,800➡	¥49,800
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様	¥79,800➡	¥39,800
CZ-600DE・B(15インチ4050字RGBTV) 新品同様	¥129,800➡	¥90,000
CZ-870D(15インチ4050字RGBTV) 新品	¥109,800➡	¥66,000
＊その他特選極上品コーナー＊		
CZ-8PP2(S)(カラーフロッタプリンタ) 新品	¥54,800➡	¥15,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

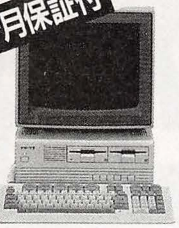
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

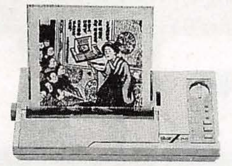
全商品6ヶ月保証付



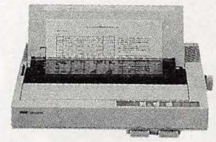
富士通
MB25250 (FM77D2)
¥228,000➡ **¥48,000**
MB25255 (FM77L2)
¥193,000➡ **¥52,000**



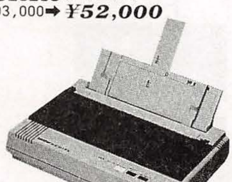
CITIZEN
CKP-5240 新品
(15インチ24ドット漢字プリンタ)
¥145,000➡ **¥79,800**



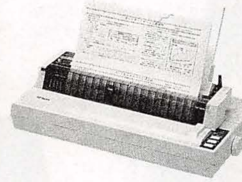
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ **¥39,800**



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ **¥64,800**
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ **¥69,800**



ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥127,300➡ **¥59,800**
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡ **¥79,800**



VP-135K 新品同様
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字標準装備、PC用カートリッジ、＃7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡ **¥84,800**



EPSON
SR-120S 新品限定品
(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、＃724ケーブル付)
¥29,800➡ **¥24,800**



ユーステック
SP-520 新品
(PC-9801シリーズ用20Mハードディスク・I/F付)
¥98,000➡ **¥82,800**
SP-540 新品
(PC-9801シリーズ用40Mハードディスク・I/F付)
¥145,000➡ **¥118,000**

MZ-1P09(MZ-1500用カラーフロッタプリンタ) 新品	¥47,600	➡ **¥25,000**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品	¥76,600	➡ **¥42,800**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品	¥76,600	➡ **¥46,800**
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品	¥134,800	➡ **¥24,800**

FUJITSU

MB25010(FM-7)	¥126,000	➡ **¥12,000**
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800	➡ **¥15,000**
MB25250(77D2)	¥228,000	➡ **¥48,000**
MB25255(77L2)	¥193,000	➡ **¥52,000**
MB25410(FM16βSD)	¥350,000	➡ **¥88,000**
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	➡ **¥108,000**
FMR-30FD	¥355,000	➡ **¥158,000**
MB27333(14インチ4050字カラー)	¥155,000	➡ **¥55,000**
MB27411(10インチ漢字プリンタ)	¥198,000	➡ **¥58,000**
FM-PR351(15インチ漢字プリンタ)	¥250,000	➡ **¥78,000**
MB22436(7シリーズ用マウスセット)	¥33,000	➡ **¥12,000**
MB27102(16β用マウス)	¥20,000	➡ **¥10,000**
FM77-411(AV用ビデオデジタイズカード)	¥24,800	➡ **¥12,000**

SEIKOSHA

GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	➡ **¥22,800**
GP-550M(PC用16ドット漢字プリンタ)	¥89,800	➡ **¥25,000**
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	➡ **¥29,800**
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	➡ **¥29,800**
SL-80MK(80桁24ドット漢字プリンタ)	¥118,000	➡ **¥48,000**
SL-130MK(136桁24ドット漢字プリンタ)	¥148,000	➡ **¥58,000**

EPSON

HC-88(タッチ16キーボード)	¥298,000	➡ **¥42,000**
HC-88(タッチ16キーボード) 新品	¥298,000	➡ **¥49,800**
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000	➡ **¥128,000**
MP-80K(汎用機)	¥189,000	➡ **¥22,000**
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	➡ **¥20,000**
RP-80F/TⅡK(10インチ漢字プリンタ)	¥129,000	➡ **¥35,000**
SP-80(10インチドットプリンタROM付)	¥62,800	➡ **¥25,000**
C-40(40桁ドットプリンタ)	¥28,000	➡ **¥12,000**
VP-130K(24ドット漢字プリンタ)	¥190,000	➡ **¥68,000**
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品同様	¥158,000	➡ **¥84,800**
HG-2500(136桁インクジェットプリンタ)	¥257,000	➡ **¥118,000**
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品同様	¥29,800	➡ **¥24,800**

LOGITEC

LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ)	¥148,000	➡ **¥52,000**
LFD-591(2HD/2DDシングル)	¥79,000	➡ **¥45,000**
LHD-32N(PC用20MBハードディスク、I/F・ケーブル付) 新品	¥158,000	➡ **¥118,000**

その他

ユーステック/SP-520(98用20MハードディスクI/F付) 新品	¥118,000	➡ **¥82,800**
ユーステック/SP-540(98用40MハードディスクI/F付) 新品	¥165,000	➡ **¥118,000**
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品	¥168,000	➡ **¥89,800**
アイテム/M-160(9801用8インチ)	¥198,000	➡ **¥52,000**
アイテム/M-160B(8インチ)	¥228,000	➡ **¥68,000**
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥115,000	➡ **¥99,800**
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300	➡ **¥59,800**
ブラザー/M-1024ⅡP/X	¥99,800	➡ **¥48,000**
ブラザー/M-1024ⅡFM	¥128,000	➡ **¥48,000**
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付) 新品	¥74,700	➡ **¥39,800**
ブラザー/M-1724P(15インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥155,500	➡ **¥79,800**
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥114,000	➡ **¥64,800**
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥144,000	➡ **¥69,800**
CITIZEN/CKP-5240(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥145,000	➡ **¥79,800**
和知電子/MK 1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	➡ **¥9,500**
和知電子/MK 1100FM用(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	➡ **¥9,800**
MSX各種		**¥10,000〜**
データレコーダ各種		**¥5,000〜**

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼンムセン



SONY HB-F1XD



モニター仕様
14インチ2,000文字
21ピンアナログ/8ピンデジタル
スピーカー内蔵

3.5インチFDD内蔵
連射ターボ・スピードコントロール付

本体	¥54,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥ 3,000
定価合計	~~¥122,600~~

特価¥85,500

Panasonic FS-A1F



3.5インチFDD内蔵
第一水準漢字ROM付で
スモールビジネスもOK

本体	¥54,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥122,600~~

特価 ¥82,800

SONY HB-F1MKII



MSX²、RAM64K
スピードコントロール
連射ターボ搭載。

本体	¥29,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥97,600~~

特価 ¥62,500

Panasonic FS-A1MkII



MSX²・RAM64K
連射ジョイスティック付

本体	¥29,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	~~¥97,600~~

特価 ¥62,500

富士通 FM-77 AV20-2 特別セット

20セットのみ!



FM77 AV20-2
FMTV-152

定価~~¥257,800~~

特価¥99,800

NEC PC-8801 FAセット



PC-8801FA(本体)	¥168,000
14インチアナログモニター(ドットピッチ0.39mm)	¥89,800
定価合計	~~¥257,800~~

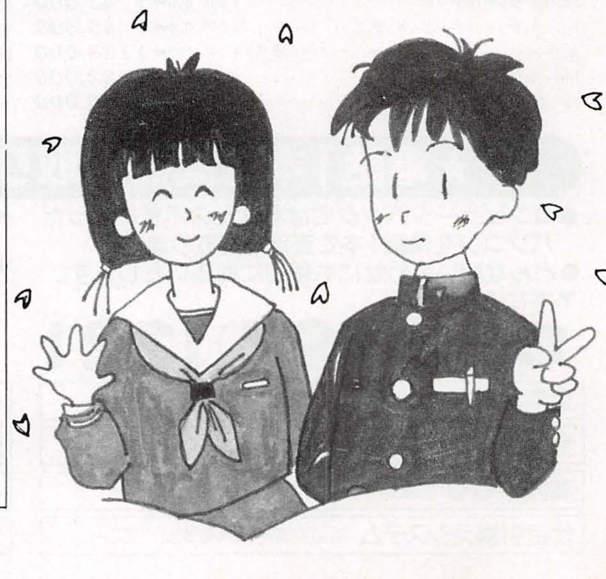
特価¥~~185,000~~
さらに特価!!

富士通 FM77AV-20EXセット



FM77AV20EX(本体)	¥128,000
FMTV152	¥89,800
定価合計	~~¥217,800~~

特価¥148,000



新入学
進学
新社会人

新しい門出だ！GoGoセール!!

SANYO ポータブル電子辞書 電子林



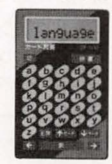
本体のみで35,000語の英話辞書に
12桁1メモリー電卓機能
オプションカードも続々登場

定価¥~~34,800~~
特価¥27,800

オプション：ACアダプター……………¥2,300
和英辞書……………¥7,000
独和辞書……………¥7,000
仏和辞書……………¥7,000
漢字辞書……………¥10,000
和英辞書パート2……………¥10,000

SEIKO コンサイスディクショナリー

カードサイズの電子辞書
DF-310 DF-340





どちらも¥4,100を
¥3,200!
他に独和、仏和タイプもあります。

Panasonic MSX対応モニター&TV TH14-G1

テレビ、ビデオ端子付
21ピンRGB入力付



定価¥~~66,000~~
特価¥46,800

Panasonic FDDユニット FS-FD1A

外付用3.5インチディスクドライブ
※FS-A1Fに付けて
2ドライブも可



定価¥~~39,800~~
ECCS特価!!

SONY MSX用通信モデム HBI-1200

スロットに差し込むだけでカンタンに
パソコン通信が楽しめます。
1200/300全二重



定価¥~~32,800~~
ECCS特価!!

小型・低価格FAX ムラタ M-1

B4送信 A4受信
モジュラージャックに差し込むだけ



定価¥~~99,800~~→**¥83,000**

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!
使いやすさがさらにUP!!

ちょっと大きめの
PD-99
横幅がちょっと
大きめでラクラク
使えます。
最大寸法：高さ128×
幅90×奥行70cm
定価¥~~48,000~~
特価¥34,800(〒共)
別売トレーユニット¥3,500
価格の中にハードは含まれておりません。



トールタイプ
PW-877
パソコンの主流機種に
はほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×
幅62×奥行60cm
特価¥19,800(〒共)



98やFMシリーズ等に
最適。場所をとらない
コンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5
×幅61×奥行58cm
特価¥9,800(〒共)



ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!4.5インチ白黒モニターTV
MT-1000AV V/Uのオールバンド
定価¥~~29,800~~ **特価¥13,800**(〒共)
MT-2000AV FM/AMラジオ付
定価¥~~32,800~~ **特価¥14,800**(〒共)

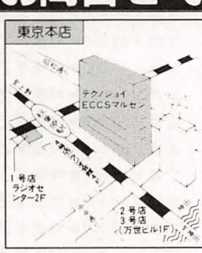


6インチカラーモニターTV
奥行が短い21.5cm AC/カーバッテリー/バッテリーの
3電源 ビデオ入力端子付
ボディカラーは赤
CTV-600J
定価¥~~63,800~~
特価¥35,800(〒共)
※ACアダプターサービス



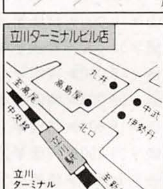
お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

東京本店



テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F)……………☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F)……………☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F)……………☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F)……………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F)……☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店……………☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店……………☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店……………☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

立川ターミナルビル店



大阪支店



名古屋支店



お支払いは

クレジット 電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください

銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

郵便振替 口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

代金引替 商品配達のときに集金致します 注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

P&Aからの
新入学スプリングセール
人気ゲームソフトプレゼント!!
●PC-88VA、MA、FAセットお買い上げの方に、新作ロールプレイングゲーム
「アルギースの翼」(￥7,800)
プレゼント致します。

またまた秋葉原でおなじみの

3/10〜4/15

さらに金利が安くなった.//超低金利クレジット

▶12回	4.5%
▶24回	9.5%
▶36回	13.0%
▶48回	17.0%
▶60回	22.0%

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

夏のボーナス一括
(ボーナス2回払いもご

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価￥89,800)

(送料￥2,000)

PC-88VA/PC-8801MA/FA



Ⓐセット:PC-88VA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥416,000▶特価 **￥285,000**
Ⓑセット:PC-88VA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価￥367,800▶特価 **￥249,000**
Ⓒセット:PC-8801MA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価￥316,000▶特価 **￥215,000**
Ⓓセット:PC-8801MA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種….定価￥267,800▶特価 **￥180,000**
Ⓔセット:PC-8801FA+PC-KD863S+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥286,000▶特価 **￥195,000**
Ⓕセット:PC-8801FA+PC-KD855+MD-20(10枚)+ゲームソフト12種…………定価￥257,800▶特価 **￥160,000**

B、D、Fのモニターを
①CU-14A4 (定価￥ 89,800)に変更の場合￥ 3,000
②PC-KD854 (定価￥ 89,800)に変更の場合￥ 4,000
③CU-14AD (定価￥ 84,800)に変更の場合￥ 9,000
④PC-KD862 (定価￥ 99,800)に変更の場合￥22,000
⑤PC-KD861 (定価￥138,000)に変更の場合￥43,000
⑥PC-KD853 (定価￥118,000)に変更の場合￥30,000
⑦PC-TV352 (定価￥115,000)に変更の場合￥32,000
⑧PC-TV453N(定価￥138,000)に変更の場合￥44,000
⑨PC-TV451N(定価￥158,000)に変更の場合￥60,000
を加算して下さい。

●ビデオカードボード(PC-8801-17)……………定価￥ 49,800▶特価￥ **40,000**
●ビデオボード(PC-88VA-11)……………………定価￥ 39,800▶特価￥ **33,000**

プリンターセット

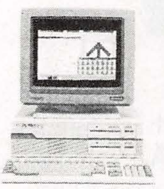
全セットにケーブル、用紙付
※送料￥1,000

セット	定価	特価
Ⓐセット:PC-PR201H2(NEC)	￥245,000	￥154,000
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)	￥298,000	￥203,000
Ⓒセット:PC-PR201F2(NEC)	￥158,000	￥95,000
Ⓓセット:PC-PR101TL(NEC)	￥79,800	￥46,000
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)	￥83,800	￥59,000
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)	￥145,000	￥106,000
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)	￥94,800	￥69,000
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)	￥94,800	￥69,000
Ⓘセット:NM-9950Ⅱ(NEC)	￥245,000	￥135,000
Ⓙセット:NM-9700(NEC)	￥163,000	￥82,000
Ⓚセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)	￥69,800	￥46,000
Ⓛセット:AP-500(PCセット)(エプソン)	￥74,800	￥49,000
Ⓜセット:VP-500(PCセット)(エプソン)	￥87,000	￥64,000
Ⓝセット:VP-800(PCセット)(エプソン)	￥124,000	￥88,000
Ⓞセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)	￥154,000	￥108,000
Ⓟセット:VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン)	￥158,000	￥77,000
Ⓠセット:HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン)	￥261,000	￥173,000
Ⓡセット:TR-24CL(スター)	￥69,800	￥37,000
Ⓢセット:AR-2415(スター)	￥144,000	￥67,000
Ⓣセット:CZ-8PC2(シャープ)	￥69,800	￥53,000
Ⓤセット:FM-PR203B2(富士通)	￥80,000	￥50,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

NEC

(送料￥2,000)



PC-98LT モデル21 (送料￥1,000)
定価￥288,000▶特価 **￥208,000**

PC-9801VM21/VX21/UX21

Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)
……………定価￥479,800▶特価 **￥270,000**
Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)
……………定価￥522,800▶特価 **￥306,000**
Ⓒセット:PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)
……………定価￥437,800▶特価 **￥290,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを
①CU-14AD (定価￥ 84,000)に変更の場合￥ 5,000
②PC-KD853 (定価￥118,000)に変更の場合￥25,000
③PC-KD871 (定価￥158,000)に変更の場合￥57,000
④PC-TV352 (定価￥115,000)に変更の場合￥28,000
⑤PC-TV453N(定価￥138,000)に変更の場合￥40,000
⑥PC-TV451N(定価￥158,000)に変更の場合￥57,000
⑦N-5913L (定価￥138,000)に変更の場合￥48,000
を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料￥2,000

Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)
……………定価￥382,800▶特価 **￥270,000**
Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)
……………定価￥527,800▶特価 **￥380,000**
Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)
……………定価￥332,800▶特価 **￥245,000**
Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(5枚)
……………定価￥477,800▶特価 **￥355,000**

Ⓐ〜Ⓓのモニターを PC-286CD(エプソン14″カラー￥118,000)に変更の場合￥10,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード

(郵送料￥1,000)
●(I/Oデータ)

品名	定価	特価
●P-256K(PIO-9234-0.25ME)	￥14,000	￥11,000
●P-384K(PIO-9034E-3)	￥18,000	￥13,500
●P-512K(PIO-9234-0.5ME)	￥20,000	￥15,000
●P-1M(PIO-9234G-1ME)	￥30,000	￥21,900
●P-1.5M(PIO-9234G-1.5ME)	￥40,000	￥29,200
●P-2M(PIO-9234G-2ME)	￥50,000	￥36,500
●IOS-10キャッシュ&RAMディスク	￥5,000	￥2,500

ソフトコーナー 23%off

(郵送料￥1,000)

機種	品名	定価	特価
PC-8801用	●ポップアップ便利帳	￥18,000	￥13,900
	●アニメフレーマー	￥28,000	￥21,600
	●Z's STAFF Kid VA	￥28,000	￥21,600
	●P-1	￥40,000	￥29,000
	●ユーカラVA	￥36,000	￥26,500
	●ユーカラart	￥30,000	￥21,900
	●スーパー春望ネットワークII(2D)	￥36,800	￥28,300
	●スーパー春望ネットワークII(2HD)	￥39,800	￥30,600
	●SHOGUN'2	￥34,800	￥25,000
	●JETエキスパート	￥33,000	￥25,400
PC-9801用	●ユーカラart Ver.2	￥40,000	￥30,800
	●Z's Word JG	￥58,000	￥44,600
	●一太郎Ver.3	￥58,000	￥42,000
	●花子	￥58,000	￥42,000
FM-7/77用	●SAMURAI	￥19,800	￥15,200
	●JET-77A	￥29,800	￥22,900
X1シリーズ	●SHOGUN	￥34,800	￥25,000
	●スーパー春望II(クリエイティブ)	￥34,800	￥26,700
	●SAMURAI	￥19,800	￥15,200

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

払い、手数料なし
用下さい…手数料6%)

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価**¥19,000**
※郵送料¥1,000

超低金利クレジットOK!!1回~60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

SHARP

X-68000セットでお買い上げの方に
●スペースハリアー¥6,800をプレゼントを致します。

X68000 ACE-HD / X68000

送料¥2,000

Ⓐ セット:X68000 ACE-HD (CZ-611C+CZ601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥519,600➡価格はお電話下さい。
Ⓑ セット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)
……定価¥498,800➡P&A超特価
(現金一括でお申し込みの方はお電話下さい)

12回	30,400	24回	15,900	36回	10,900	48回	8,500	60回	7,100

送料¥2,000

X-1ターボZ/ZII

(X-1ターボお買い上げの方にCZ-133SF(通信モデム定価¥25,800)をプレゼント)

Ⓐ セット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価¥327,800➡超特価**¥180,000**
Ⓑ セット:X-1ターボZII(CZ-881C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価¥289,600➡**¥210,000**

12回	18,200	24回	9,500	36回	6,500	48回	5,100	60回	4,200

X-1twin

送料¥2,000

Ⓐ セット:X-1 twin(CZ-830C+CZ-830D)+M-2D(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価¥197,800➡超特価**¥142,000**

ワープロ (送料¥1,000)

Ⓐ N E C:文豪ミニ7H……定価¥198,000➡特価**¥130,000**
Ⓑ N E C:文豪ミニ5H……定価¥128,000➡特価**¥ 85,000**
Ⓒ 富士通:F-ROM10……定価¥128,000➡特価**¥ 85,000**
Ⓓ 富士通:オアシス30SF……定価¥228,000➡特価**¥145,000**
Ⓔ 東 芝:ルポ 90F……定価¥178,000➡特価**¥108,000**
Ⓕ 東 芝:ルポ90FII……定価¥178,000➡特価**¥123,000**
Ⓖ 東 芝:ルポ 80F……定価¥128,000➡特価**¥ 90,000**
Ⓗ ナショナル:FW-U1PRO……定価¥148,000➡特価**¥105,000**
Ⓘ ナショナル:K-102(イメージリーダー付)……定価¥118,000➡特価**¥ 77,000**
Ⓙ キャノン:a-1……定価¥128,000➡特価**¥ 80,000**
Ⓚ キャノン:a-20……定価¥198,000➡特価**¥139,000**
Ⓛ キャノン:a-250……定価¥218,000➡特価**¥155,000**
Ⓜ シャープ:WD-270F……定価¥128,000➡特価**¥ 90,000**

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Aセット:MB-27611(富士通)……定価¥142,800▶特価**¥ 67,000**
Bセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142,800▶特価**¥ 64,000**

お買得コーナー MH, FH, UV21

Ⓐセット:PC-8801MH+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種
定価¥277,800▶特価**¥169,000**
Ⓑセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD855+MD-2D(10枚)+ゲームソフト
定価¥237,800▶特価**¥140,000**
Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD855+MF-2HD(5枚)
定価¥387,800▶特価**¥255,000**

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのモニターを
1 PC-KD854 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 6,000
2 PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
3 PC-KD863S(定価¥118,000)に変更の場合¥37,000
4 PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥32,000
5 PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
を加算して下さい。 送料¥2,000

富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価**¥11,500** (郵送料¥2,000)

FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付



Ⓐセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥306,000▶特価**¥190,000**
Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥217,800▶特価**¥140,000**
Ⓐセットのモニターを FMDPC231D¥89,800に変更の場合-¥10,000差し引いて下さい。
Ⓑセットのモニターを FMTV-153¥108,000に変更の場合¥10,000加算して下さい。

FM-77AV40

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥366,000▶特価¥140,000
1 ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413¥16,800)……特価**¥13,000**
2 ビデオカード(FM77-414¥29,800)……特価**¥23,500**

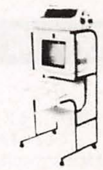
P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)



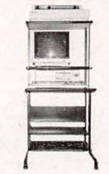
Ⓐ3段**¥8,800**

●1245(H)×600(D)×614(W)



Ⓑ4段**¥13,800**

●1280(H)×600(D)×620(W)



Ⓒ5段**¥16,800**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

A SP-520(ユーステック)(I/F付)……定価¥118,000➡特価¥ 80,000
B ITH-320S(アイテック)(I/F付)……定価¥125,000➡特価¥100,000
C Little-B(緑電子)(I/F、ケーブル付)……定価¥128,000➡特価¥103,000
D SP-540(ユーステック)(I/F付)……定価¥165,000➡特価¥120,000
E ITH-540S(アイテック)(I/F付)……定価¥168,000➡特価¥134,000
F Little-B4(緑電子)(I/F、ケーブル付)……定価¥232,000➡特価¥185,000
G PC-IN503(NEC)(イメージスキャナ)……定価¥149,000➡特価¥113,000
H GT-3000(エプソン)(イメージスキャナ)……定価¥178,000➡特価¥130,000
I DXY-990(ローランド)(XYプロッター)……定価¥258,000➡特価¥195,000
J DXY-885(ローランド)(XYプロッター)……定価¥155,000➡特価¥117,000

通信販売お申し込みのご案内

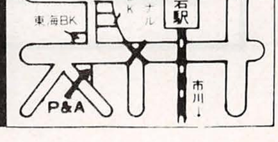
[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊌No.620618 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください
●現金特別価格でクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
●1回~60回払いまで出来ます 但し、1回のお支払い額は3,000 円以上

超低金利クレジット率

回 数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13.0	17.0	22.0



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間 AM11:00~PM9:00
日・祭日も受付けます
但しPM8:00迄

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

- ●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- ●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- ●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。

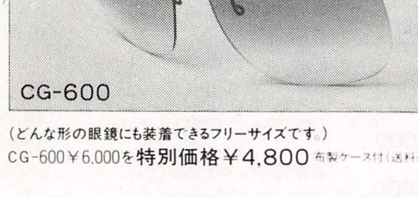
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)

CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

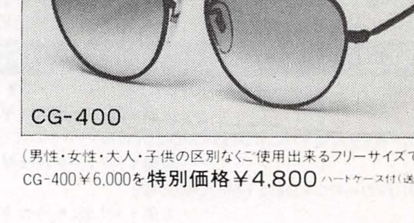


CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)

CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)

CG-400¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL

CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

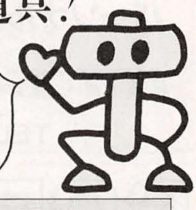
seelex

株式会社シーレックスサングラス

本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

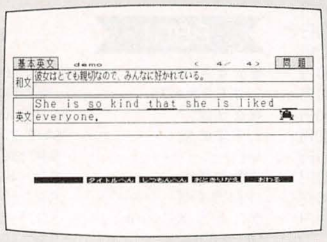
ゲーム大工さん



ゲーム大工さん
新発売!!
勉強方法の
新提案です。

大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

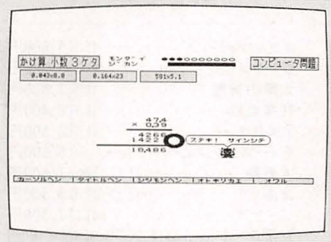
これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん



小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケタ〜５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

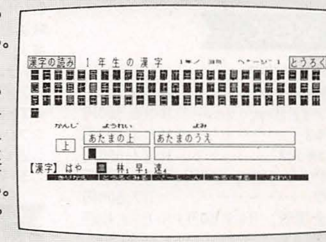
地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは２つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。



学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

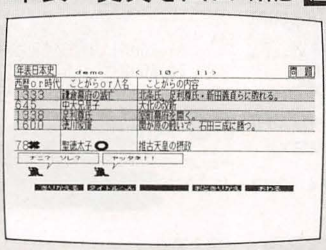
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年〜６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。



学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

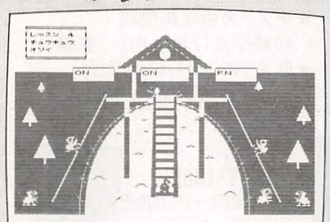
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

マザーダック タイピング 楽しいゲーム方式

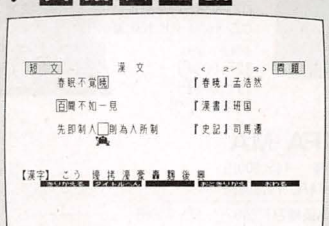


ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。



学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

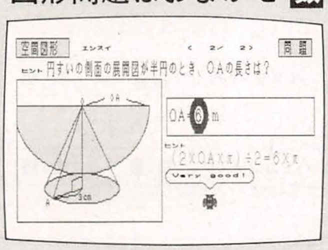
勉強法 新発見 ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。



機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J＆P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J＆P，大阪日本橋：J＆Pテクノランド，J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000（要切手or現金）

○：標準版　S：システム版　開：開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科／機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
PC88シリーズ	SO	SO	SO	SO	SO	開	⊙	⊙	開	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開	⊙	開
FM77AV	○	○	○	○	開	開	⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD２枚（○は１枚）＋マニュアル										
定価	S 8000円 ⊙ 8000円 ○ 5000円										

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→（秋葉原）NEC C＆Cセンター（大阪）NEC Bit-INN OSAKA

人とコンピュータを考える ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達（ソフト、ハードとも）
★メンバーズカード発行
（2回めから割引特典）

SOFT

★5%+（メンバーズ：3～5%）OFF
★○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



MSX

カインドウギャルズ…………II (3.5)6,500円
学園物語…………II (3.5)6,500円
アルカノイドII…………II Ⓡ6,500円
ピクセル3…………II (3.5)6,500円
アンドロギヌス…………II Ⓡ7,500円
うる星やつら‥II (3.5)6,500円、II Ⓡ7,500円
ザナドウ………… Ⓡ7,500円
信長（全国版） II (3.5)8,400円 I Ⓡ/II Ⓡ9,400円
ハイドライド3…………I/II Ⓡ7,500円
シャロム…………Ⓡ5,700円
サラマンダ…………Ⓡ6,500円
ダブルヴィジョン…………II Ⓡ5,600円
ウシヤス…………II Ⓡ5,600円
太陽の神殿…………II Ⓡ7,500円
死霊戦線…………II Ⓡ8,400円
エルスリード…………II Ⓡ6,500円
ディープダンジョン…………Ⓡ6,500円
大戦略…………II (3.5)/II Ⓡ7,500円
上海…………II (3.5)/II Ⓡ5,500円
ジーザス…………II (3.5)7,500円
三国志‥I Ⓡ/II (3.5)12,200円、II Ⓡ14,100円
イース…………II (3.5)7,500円
ウイザードリー…………II (3.5)9,400円
忍者くん…………II Ⓡ5,400円
新10倍カートリッジ…………Ⓡ5,600円
麻雀悟空…………Ⓡ6,500円
夜叉…………II (3.5)6,500円
○ドラゴンクエスト2‥‥I Ⓡ/II Ⓡ6,500円
○アメリカンサッカー…………II Ⓡ6,500円
○THE・プロ野球…………Ⓡ5,600円
○ブレイクショット…………Ⓡ5,600円
○占いセンセーション…………Ⓡ5,600円
○王子ビンビン物語…………II (3.5)7,500円

X1、X68000

マイトアンドマジック X1/ターボ⑤9,400円
スーパーレイドック X1シリーズ⑤7,500円
ジンギスカン…………ターボ⑤9,400円
抜忍伝説…………X1シリーズ⑤9,400円
ストーム…………X1シリーズ⑤7,500円
ガイフレーム…………X1シリーズ⑤7,500円
バスタードスペシャル‥X1シリーズ⑤6,500円
ドーム…………X1シリーズ⑤9,400円
○自己中心派2…………X1シリーズ⑤6,500円
○プラジェータ…………ターボ⑤7,500円
○夜叉…………X1シリーズ⑤7,500円
アルカノイド…………X68000 7,500円
○ハウ・メニ・ロボット‥X1/X68000 7,500円
○麻雀狂時代…………X1/X68000 6,500円
殺意の接吻…………X1/X68000 5,600円
○桃太郎伝説…………X68000 7,500円
○ツインビー…………X68000 7,500円

FM7/77

王子ビンビン物語…………AV7,500円
マイトアンドマジック…………シリーズ9,400円
ウルティマⅣ…………AV11,300円
ルクソール…………AV7,500円
大戦略FM…………シリーズ6,500円
夜叉…………AV7,500円
ガンダーラ…………AV7,500円
ワールドゴルフII…………AV7,500円
○プロ野球FAN…………AV8,400円
○自己中心派…………シリーズ6,500円
女子大生交際図巻…………AV7,500円
○シルフィード…………AV6,500円
○サイキックウオー…………77/AV8,400円

8801

夢少女さやか…………シリーズ6,500円
SUPER大戦略…………ⓈⓇ7,600円
抜忍伝説…………SR9,400円
太平洋の嵐…………VA12,200円
セイレーン…………SR7,500円
波動の標的…………SR9,400円
ハイドライド3…………SR7,500円
ウイングマンスペシャル…………SR7,500円
ソーサリアン…………SR9,400円
ゼリアード…………SR7,200円
殺しのドレス…………SR6,500円
お嬢様クラブ…………SR6,500円
ドーム…………ⓈⓇ9,400円
○プラジェータ…………SR7,500円
○ハイパーニア…………SR8,400円
○麻雀悟空…………ⓈⓇ6,500円
○アルギースの翼…………ⓈⓇ7,500円
○アグニの石…………ⓈⓇ7,500円
○ミュージアム・サウンドボードII…………ⓈⓇ12,200円

高級パソコンデスク



PW-876
22,000円→
12,800円
幅620×高さ865×奥行600mm

PW-833
29,500円→
15,800円
幅620×高さ1280×奥行640mm

SHARP
X1twin
5インチFDD×1内蔵
HE(PCエンジン)内蔵
99,800円→
79,800円



HARD

★全メーカ指定販売店
初期不良（7日以内）：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可



SANYO
CMT-147L
79,800円→56,000円
400ラインカラー・アナログ/デジタル/チルト台、アナログケーブル付



SANYO
CMT-145F
64,800円→38,000円
200ラインカラー・21ピン/8ピン/RGBケーブル付



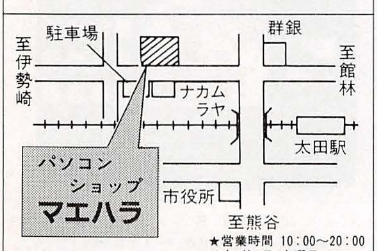
SONY HB-F1XD
MSX2 3.5インチFDD×1内蔵
54,800円
→46,800円



ナショナル FS-A1F
MSX2 3.5インチFDD×1内蔵 漢字ROM内蔵
54,800円→46,800円

フレッシュマンフェア開催中!!

ご来店お待ちしてます。



★営業時間 10：00～20：00
★定休日 木曜日



SHARP
X68000
本体(B/E) 369,000円
(CZ600D(B/E)129,800円
システム価格498,800円→フェア特価
クレ例 9,800円×47回、13,600円×1回



SHARP〈大特価〉
X1turboZ
CZ-880CB 218,000円
CZ-880D-BK 109,800円
システム価格
327,800円→
198,000円
(TELにて)



富士通
FM77AV40EX
本体 168,000円
FMDPC231D 89,800円
システム価格
257,800円→
198,000円



NEC
8801FA/MA
FA本体 168,000円
CMT-147L 79,800円
システム価格247,800円→185,000円
MA本体 198,000円
PC-KD863S 118,000円
システム価格316,000→フェア特価
クレ例 11,600×23回、13,600円×1回



EPSON
AP-80EX(PC)
69,800円→49,800円
10インチカラー熱転写
ケーブル付



STAR
TR-24CL
69,800円→39,800円
10インチカラー熱転写
ケーブル別売

お申し込み方法

①現金書留
申込書で記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊟ 297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒	□□□-□□
ご住所	フリガナ
TEL	(　　　)　　　－
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額

パソコンデスク	数量	金額

ハード	数量	金額

PC-8801シリーズ, X1/X1turboシリーズ
FM7/77/AVシリーズ, MSX/MSX2 対応

絵で見るマシン語プログラム

HOW TO マシン語

Z80/6809マスター編

絵／秋山早苗
監修／大沢正道

マシン語入門コミックついに登場!!



第1部 マシン語プログラム基礎編

1−1 マシン語プログラムの打ち込み方と走らせ方
1−2 マシン語プログラムの作り方
1−3 アセンブリ言語の使い方

第2部 Z80マシン語入門編

2−1 Z80の命令
2−2 レジスタにメモリから代入する方法
2−3 2進数と算術演算命令
2−4 8ビット算術演算命令
2−5 フラグと16ビット算術演算命令
2−6 Z80の分岐命令
2−7 サブルーチンと比較命令
2−8 Z80プログラム応用編Ⅰ
2−9 Z80プログラム応用編Ⅱ

第3部 6809マシン語入門編

3−1 CPUと互換性
3−2 6809のレジスタとロード/ストア命令
3−3 2進数と算術演算命令
3−4 フラグの役割
3−5 ジャンプ命令・分岐命令
3−6 サブルーチン
3−7 アドレッシングモード

A5判188頁 定価980円(送料250円)

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

X-BASIC プログラミングの決定版 ついに登場!!

第1章　X-BASICの概要
1－1　X-BASICと一般のBASICの違い
1－2　X-BASICの特長
1－3　これからのX-BASIC

第2章　X-BASICの基礎
2－1　X-BASICプログラミングの基礎
2－2　変　数
2－3　関　数
2－4　制御構造とステートメント
2－5　ファイル管理

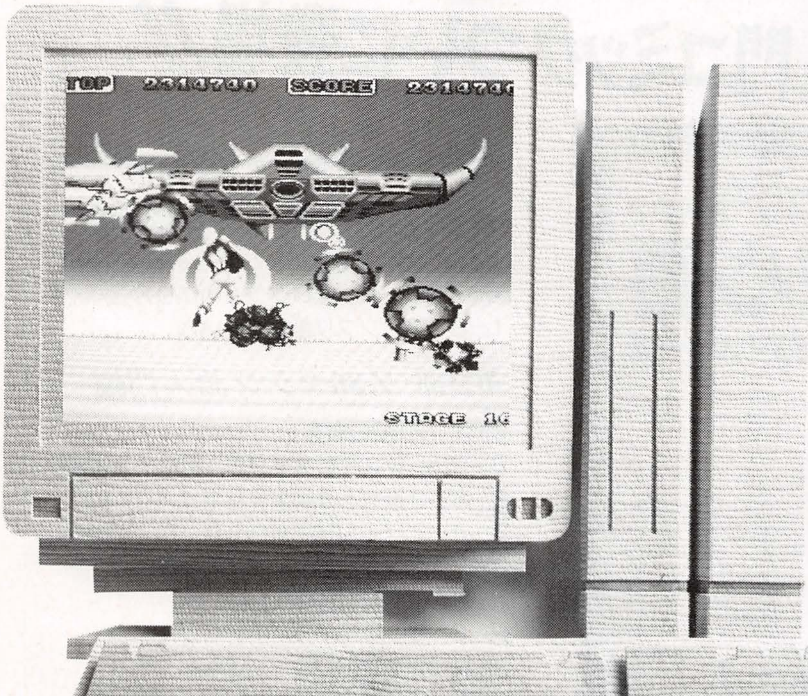
第3章　標準関数と外部関数
3－1　標準関数
3－2　システム変数
3－3　外部関数
3－4　定義関数

第4章　外部定義関数
4－1　外部定義関数の書式　その1
4－2　外部関数定義の実習
4－3　外部定義関数の書式　その2
4－4　システムコールとIOCSコール
4－5　外部定義関数の書式　その3

第5章　X-BASICで役立つ外部定義関数・事例集
5－0　事例集の書式
5－1　テレビコントロール関数「TVCTRL」
5－2　スプライト・グラフィック・テキストのプライオリティ設定関数「PRI」
5－3　マウスカーソルの定義関数「MSCSET」
5－4　使用したいマウスカーソル番号を設定する関数「MSCURSOR」
5－5　複合関数「XLINE」「TLINE」「TCLS」
5－6　XORタイプのCIRCLE「XCIRCLE」
5－7　検索機能付FILES関数「FFILES」
5－8　ポップアップメニュー関数「POP-UP」

付　録　応用プログラム TEXT-DRAW

© SEGA 1985





月刊マイコン別冊
X68000 活用研究II X-BASIC マスター編

宮原哲也/深沢幸三　共著
B5判316頁
定価2,000円（〒300円）



OS入門から各種テクニック・内部解析を解説した
X68000 活用研究
好評発売中!!　B5判364頁　定価2,200円（〒300円）

電波新聞社　出版販売部
東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03) 445-6111
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル　☎(06) 203-3361
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル　☎(092)431-7411



アマチュア無線国試受験書の決定版

国家試験実出題問題も収録

アマチュア無線って知ってますか？

自由自在に電波をあやつって，遠くの友だちや，全世界を相手におしゃべりができる，スケールの大きな趣味です。

アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

新アマチュア無線受験マニュアルは，イラストを豊富に使ったわかりやすい説明を心がけた受験書の決定版。

さあ，楽しいハムライフを，"新アマチュア無線受験マニュアル"からはじめてください。

特別付録その1

アマチュア無線実践問題集



国家試験へのラストスパートは，一にも二にも問題数をこなすことです。アマチュア無線実践問題集は，B6版のポケットサイズ。いつでもどこでも持ち歩けるし，これ1冊マスターすれば，国家試験の合格はまちがいなしです。

また，62年度国家試験の実出題問題を完全収録しています。

特別付録その2（とじ込み）

電話級アマチュア無線技士
国家試験受験申請書セット



新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1988



定価1,500円
（送料300円）

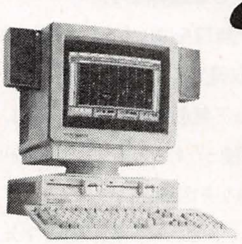
全国書店で，好評発売中

㈱電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111(大代表)

THE 8801 SERIES　THE 9801 SERIES

PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音
●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



CPUμPD70008AC搭載
320KFDD2基
メインメモリ64K
JIS第1・第2水準実装
BASICキーボードソフト添付
65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
魅力のAVシステムを組む

即納 限定20セット PC-8801FA A コース
—サウンド感性コース—
PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンク・ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥ 4,100 ×36回	㋭ 15,000	頭なし
¥ 6,600 ×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,600 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA B コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログディスプレー］‥¥ 57,300
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥228,700➡¥152,000		
¥3,400 ×36回	㋭ 13,000	頭なし
¥6,000 ×30回	㋭なし	頭なし
¥7,300 ×24回	㋭なし	頭なし

接続用ケーブル付

PC-8801FA C コース
—ステレオサウンド強化タイプ—
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログディスプレー］‥¥ 57,300
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥245,100➡¥168,000		
¥3,200 ×36回	㋭14,000	頭なし
¥6,600 ×30回	㋭なし	頭なし
¥8,000 ×24回	㋭なし	頭なし

接続ケーブル付

PC-8801FA E コース
—ステレオサウンド強化タイプ—
PC-8801FA（本体）………¥168,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥315,800➡¥199,800		
¥ 4,000 ×36回	㋭15,000	頭なし
¥ 7,700 ×30回	㋭なし	頭なし
¥12,200 ×18回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA F コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-TV453N［0.35 4050文字ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価		
¥ 4,400 ×36回	㋭¥15,000	頭なし
¥ 8,200 ×30回	㋭なし	頭なし
¥13,000 ×18回	㋭なし	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801を買って！

PC-8801FA G コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥169,000		
¥ 3,200 ×36回	㋭14,000	頭なし
¥ 6,600 ×30回	㋭なし	頭なし
¥10,400 ×18回	㋭なし	頭なし

PC-8801FA H コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥256,200➡現金特価		
¥3,600 ×36回	㋭13,000	頭なし
¥6,800 ×30回	㋭なし	頭なし
¥8,300 ×24回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FA J コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥272,600➡¥191,000		
¥3,900 ×36回	㋭14,000	頭なし
¥6,200 ×36回	㋭なし	頭なし
¥9,000 ×24回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



1MバイトFDD2基
メインメモリ64K
JIS第1・第2水準実装
BASICキーボードソフト添付

PC-8801MA A コース
PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク・ステレオディスプレー］¥118,000
PC-8801-17［ビデオアートボード］……¥ 49,000
PC-8801-18［ビデオデジタイズカード］‥¥ 29,000
PC インスタントミュージック＋ペイントツール………¥ 89,800

定価合計¥484,600➡¥365,000		
¥ 9,100 ×30回	㋭30,000	頭なし
¥ 9,200 ×48回	㋭なし	頭なし
¥17,200 ×24回	㋭なし	頭なし

即納 限定30セット PC-8801MA B コース
—マルチビデオコース—
PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク・ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価		
¥ 4,300 ×36回	㋭18,000	頭なし
¥ 7,300 ×36回	㋭なし	頭なし
¥11,000 ×24回	㋭なし	頭なし

© INTERFACE

PC-8801MA C コース
—ステレオサウンド強化タイプ—
PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥302,600➡¥210,000		
¥ 4,900 ×30回	㋭20,000	頭なし
¥ 8,200 ×30回	㋭なし	頭なし
¥13,000 ×18回	㋭なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA E コース
PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-TV453N［0.35 4050文字ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥340,400➡現金特価		
¥4,600 ×36回	㋭ 18,000	頭なし
¥6,600 ×42回	㋭なし	頭なし
¥8,000 ×24回	㋭ 18,000	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA F コース
PC8801MA（本体）………¥198,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥187,800		
¥ 5,600 ×24回	㋭20,000	頭なし
¥ 6,200 ×36回	㋭なし	頭なし
¥ 8,900 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801MA H コース
PC-8801MA（本体）………¥198,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥330,400➡¥205,800		
¥4,000 ×36回	㋭16,000	頭なし
¥6,700 ×36回	㋭なし	頭なし
¥9,700 ×24回	㋭	頭なし

ビデオアートボード対応

即納 限定10セット PC-8801MA G コース
—ステレオサウンドコース—
PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡現金特価		
¥ 4,900 ×48回	㋭なし	頭なし
¥ 6,400 ×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,200 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-88VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



PC-88VA A コース
PC-88VA（本体）………¥298,000
PC-KD862［ビデオアート対応 4050ディスプレー］¥ 99,800
バックアップキット（ディスク）‥¥ 4,800

定価合計¥402,600➡¥275,000		
¥ 9,000 ×36回	㋭なし	頭なし
¥13,000 ×24回	㋭なし	頭なし

PC-88VA C コース
PC-88VA（本体）………¥298,000
PC-KD863S［マルチシンク・ステレオディスプレー］¥118,000
PC-88VA-24（サウンドボードII）¥ 39,800
バックアップキット……¥ 4,400

定価合計¥460,200➡現金大特価		
¥10,500 ×36回	㋭なし	頭なし
¥15,100 ×24回	㋭なし	頭なし

NEC PC-PR101F2
日本語ドットプリンター
定価¥135,000➡¥92,000

NEC 新製品 PC-PR406H
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡現金大特価

EPSON VP-1000
PC対応（135桁）
日本語ドットプリンター
定価¥154,000➡現金特価

NEC 限定お買徳品 PC-PR101TL
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡¥49,800

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

PC-9801VX21



PC-9801VX21 A'コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854［4050文字ディスプレー］……¥ 89,800
VP1000PC［24ドット漢字プリンター］…¥154,000
新・一太郎（Ver 3.0）……¥ 58,000
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］·¥ 24,000

定価合計¥742,800➡¥465,000

¥ 8,400 ×36回	㊍なし	頭20万
¥ 8,900 ×36回	㊍35000	頭なし
¥11,500 ×48回	㊍なし	頭なし

¥10,000×5年リース対応

PC-9801VX21 Bコース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD853［0.31 4050文字カラーディスプレー］…¥118,000
PC-KD902（チルトスタンド）……¥ 4,500
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥559,900➡¥349,000

¥6,900 ×24回	㊍なし	頭20万
¥11,000 ×24回	㊍30000	頭なし
¥11,100 ×36回	㊍なし	頭なし

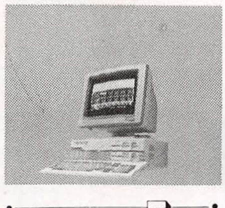
PC-9801VX21 Hコース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
CU-14AD［0.31 4050文字カラーディスプレー］…¥ 84,800
TF14AD（チルドスタンド）………¥ 5,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計 ¥528,000 ➡ 現金特価

¥ 6,100 ×24回	㊍なし	頭20万
¥ 8,000 ×48回	㊍なし	頭なし
¥10.300 ×36回	㊍なし	頭なし

PC-9801Vm21



PC-9801Vm21 Fコース

PC-9801Vm21（本体）……¥390,000
N-5913L［0.31 4050文字カラーディスプレー］……¥138,000
PC-PR101E［24ドット10インチ日本語プリンター］·¥ 99,800
新・一太郎（Ver 3.0）……¥ 58,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥690,200➡¥452,800

¥6,500 ×48回	㊍28000	頭なし
¥8,500 ×36回	㊍35000	頭なし
¥6,600 ×24回	㊍30000	頭20万

A WORLD IN OYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	¥70,000	14インチ0.39アナログRGB付デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥77,800	15インチ0.39アナログ デジタル TVチューナー付
NEC	PC-KD863S	¥118,000	現金特価	マルチシンクカラーディスプレー
SHARP	CU-14AD	¥ 84,800	現金特価	0.31 4050文字カラーディスプレー
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	¥46,000	24'熱転写プリンター
NEC	PC-PR406H	¥ 94,800	¥73,800	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-PR101TL2	¥ 83,800	現金特価	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金特価	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	¥39,800	ビデオアートボード
NEC	PC-8801-23	¥ 39,800	現金特価	mkII用サウンドボードII
NEC	PC-8801-24	¥ 39,800	現金特価	FH,MH用サウンドボードII
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金特価	マウス

PC-8801シリーズ アプリケーションインフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語MYCARD Ver2.0	5'2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラart	5'2D/5'2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5'2HD	¥37,800	¥31,000	
Z's staff kid88	5'2D/5'2HD	¥25,000	¥21,200	
INK POT M	5'2HD	¥20,000	¥17,000	
P1	5'2D/5'2HD	¥40,000	現金特価	
ユーカラVA	5'2D/5'2HD	¥36,000	¥30,600	
ユーカラmini	5'2D/5'2HD	¥ 9,000	¥ 8,330	
漢字・青色申告の友	5'2D/5'2HD	¥29,000	¥24,600	PC-8801,
	カナ版	¥25,000	¥21,200	8801II不可

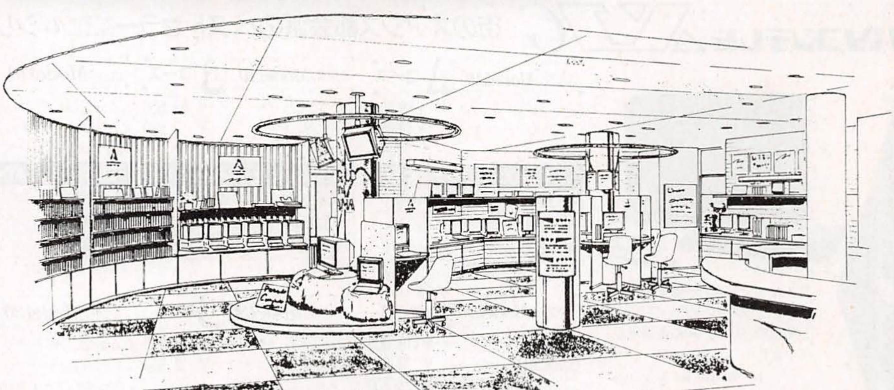
買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ！ 2月 29日まで有効

下取機種	購入機種	差額
X-1G10	X1G30（本体）	¥ 61,000
X-1ターボIIセット	X1 turbo Z セット	¥ 116,000
X-1G30（本体）		¥ 128,000
PC-8801/II30	PC-8801 FA	¥ 92,000
PC-8801SR30		¥ 60,000
PC-8801MR		¥ 55,000
X-1F10（本体）	X1 twin（本体）	¥ 73,000
CZ-822C＋CZ-820D	X68000 セット	¥ 305,000
CZ-870C＋CZ-870D		¥ 276,000
PC-8801MH		¥ 273,000
X-1G30（本体）	X68000 セット	¥ 327,000

下取機種	購入機種	差額
PC-9801U2	PC-9801 UX21	¥ 205,000
PC-9801F2	PC-9801 VM21	¥ 172,000
PC-9801VF2		¥ 135,000
PC-9801F2	PC-9801 VX21	¥ 197,000
PC-9801VF2		¥ 160,000
PC-9801VM21		¥ 80,000
PC-9801F2	PC-286V STD	¥ 154,000
PC-9801VF2		¥ 117,000
PC-9801F2	PC-286V H20	¥ 262,000
PC-9801VF2		¥ 225,000
PC-9801VM2		¥ 167,000



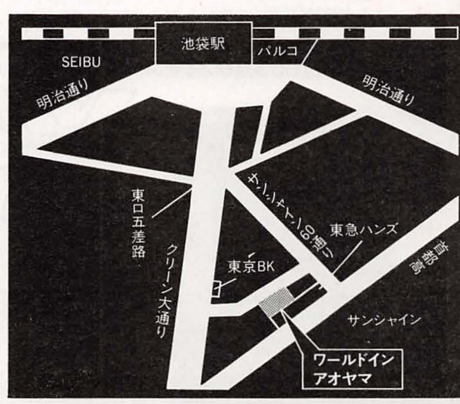
ショウルームインフォメーション



ショッププルメリア特価セール

3月のお休み：3(木)・10(木)・17(木)
4月のお休み：7(木)・14(木)・21(木)・28(木)
ショールーム営業時間
11:00〜18:30

プルメリアセール中お買上げいただいたお客様全員にオリジナルディスクをプレゼント!!



■ワールド イン アオヤマ プルメリアセール

君の心をくぎづけにしているあのパソコンがもう君の手の中。ホットな情報がいっぱいのワールド イン アオヤマはひと足先に春のおとずれ…さあ、でかけよう！ ワールド イン アオヤマへ……

AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っております ので合せて御相談下さい。

THE X-1 SERIES

どちらから始めるか、どこから楽しむか。もう遊び心はトップギア。

新製品 X1 twin



ソフトは本体と合わせてお買上げ下さい。

HEシステム搭載・コンパクトなICカードシステム

X1 twin A コース

CZ-830CB (本体)…………¥99,800
CZ-820DB (2000文字 HEディスプレー)…¥79,800
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥183,000➡現金特価	
¥3,200 ×18回	ボなし 頭なし
¥4,100 ×36回	ボなし 頭なし
¥6,000 ×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin B コース

CZ-830CB (本体)…………¥99,800
AN58C (RFコンバーター)……¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価	
¥3,200 ×30回	ボなし 頭なし
¥5,100 ×18回	ボなし 頭なし
¥7,500 ×12回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 twin C コース

CZ-830CB (本体)…………¥99,800
CZ-820DB (2000文字 HEディスプレー)…¥79,800
CZ-8BS1 (ステレオFM音源ボード)……¥23,800

定価合計¥203,400➡¥142,700	
¥3,500 ×12回	ボなし 頭 2万
¥4,700 ×36回	ボなし 頭なし
¥6,800 ×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin D コース

CZ-830CB (本体)…………¥99,800
CZ-830DB (2000文字 HEディスプレー)…¥98,000
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,400 ×12回	ボなし 頭25,000
¥4,600 ×36回	ボなし 頭20,000
¥7,500 ×24回	ボなし 頭なし

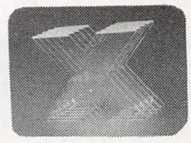
TVも映るメディアコース

ICカードソフト

ソフト名	定価	現金特価	ソフト名	定価	現金特価
功夫	¥4,500	現金特価	ビクトリーラン	¥4,500	現金特価
ビクトリマンワールド	¥4,500	現金特価	カトちゃんケンちゃん	¥4,900	現金特価
上海	¥4,500	現金特価	ネクロマンサー	¥4,500	現金特価

●プレゼント●

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル　ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード (カードはX-1Gはのぞく)

プレゼント

だからここが違う!!

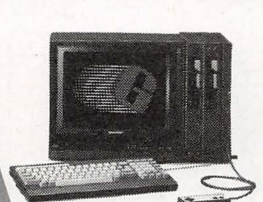
以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。(尚、送料実費のみご負担下さい。)

おハガキ宛先　〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6　ワールドインアオヤマお客様相談室 会員サービス係

パソコンテレビ X1G

街のオアシス都会派のベストセラーX1Gシリーズ!!

多彩につき合えるX1Gを買って!



ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。

by World in Aoyama

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 **初のマルチビジュアル端子搭載**
2. 遊び心を加速する **ジョイカード標準装備**
3. 横幅33cm 組み合わせ自在の **タテ・ヨコ両用タイプ**
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など **先進機能にもうれしい対応**

X1G Model10 A コース

CZ-820CE (本体)…………¥69,800
CZ-503F (シングルディスク)……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,900	
¥ 3,200×18回	ボなし 頭なし
¥ 4,600×12回	ボなし 頭なし
¥ 8,800× 6回	ボなし 頭なし

X1G Model10 B コース

CZ-820CE (本体)……¥ 69,800
AN-58C (RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡現金大特価	
現金大特価はお電話にて!!	
¥3,800 ×6回	ボなし 頭なし
¥7,600 ×3回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model10 E コース

CZ-820CE (本体)……¥ 69,800
CZ-8BS1 (FM音源ボード)…¥ 23,800
AN-58C (RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥39,800	
¥ 3,700×12回	ボなし 頭なし
¥ 7,000× 6回	ボなし 頭なし
¥13,800× 3回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 A' コース

CZ-822CB (本体)……¥118,000
CZ-820DB (ディスプレーテレビ)・¥ 79,800
CZ-8BS1 (ステレオFM音源ボード)…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡¥129,600	
¥4,200 ×36回	ボなし 頭なし
¥6,000 ×24回	ボなし 頭なし
¥11,400×12回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 B コース

CZ-822CB (本体)……¥118,000
AN-58C (RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥71,000	
¥ 3,400×24回	ボなし 頭なし
¥ 6,400×12回	ボなし 頭なし
¥12,300× 6回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 C' コース

CZ-822C (本体)………¥118,000
CU-14G (2000文字ディスプレー)・¥ 49,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚)¥ 17,000

定価合計¥184,800➡¥99,600	
¥3,200 ×36回	ボなし 頭なし
¥4,700 ×24回	ボなし 頭なし
¥8,900 ×12回	ボなし 頭なし

X1G Model30 D コース

CZ-820D (ディスプレー)…¥ 79,800
CZ-822C (本体)………¥118,000
バックアップキット (ディスク) ¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,600×36回	ボなし 頭なし
¥5,200×24回	ボなし 頭なし
¥6,700×18回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 turbo Z / ZII

プレゼント

X-1 turboZ及びZIIをコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく「ファイブXフロッピーホルダー」をプレゼント!



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z"ZII登場。

メインメモリ128Kバイト実装NEW Z-BASIC搭載!!

はしゃぎすぎないのが立派です。

X1 turboZ A コース

CZ-880CB (本体)……¥218,000
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡¥198,000	
¥6,400 ×36回	ボなし 頭なし
¥5,000 ×18回	ボなし 頭なし
¥9,300 ×24回	ボなし 頭なし
¥17,700×12回	ボなし 頭なし

ZII仕様コース (パーツの接続によりZIIと全く同じ) X1 turboZ B コース

CZ-880CB (本体)……¥218,000
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-141SF (Z-BASIC・64KRAM)¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥213,000	
¥ 7,000×36回	ボなし 頭なし
¥ 5,400×18回	ボなし 頭なし
¥10,100×24回	ボなし 頭なし
¥19,100×12回	ボなし 頭なし

X1 turboZII A コース

CZ-881CB (本体)……¥179,800
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価	
¥4,600 ×36回	ボ18000 頭なし
¥5,900 ×18回	ボなし 頭なし
¥7,600 ×36回	ボなし 頭なし
¥11,000×24回	ボなし 頭なし

X1 turboZII B コース

CZ-881CB (本体)……¥179,800
CZ-880DB (15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B (チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-8PK7 (24 ドットプリンター)…¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価	
¥5,900×36回	ボなし 頭150000
¥8,400×18回	ボなし 頭なし
¥9,700×30回	ボ18000 頭なし
¥15,600×24回	ボなし 頭なし

本 社　東京都豊島区要町3-38-1 〒171
池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

今、X68000をコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく（最新ソフト）「アルカノイド」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……

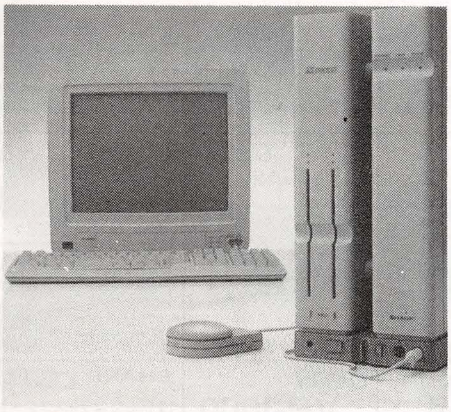
ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000
アルカノイドプレゼント

シンプルさの中にも華やかさを持ったX68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に
●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント●「それゆけX1」1年間無料購読●"X68000EXE（エグゼ）クラブ"に入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント



大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2Mバイトの大容量メモリ
独自のフレンドリーOS搭載
JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
65,536色同時表示の自然色グラフィックス
ステレオ対応FM音源& AD PCM
ハイホジションのグラディウスも登場（同梱）

X68000 A コース

CZ-600C〔本体+keyボード〕‥¥369,000
CZ-600D〔15″カラーディスプレーテレビ〕‥¥129,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価

¥ 6,900×36回	㋭なし ㊣15万
¥11,700×36回	㋭なし ㊣なし
¥12,200×24回	㋭なし ㊣10万

X68000 E コース

CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥¥399,800
CZ-601D〔15″カラー0.39ディスプレーテレビ〕‥¥119,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥‥¥ 5,800

定価合計¥533,200

X68000 B コース

CZ-600C〔本体+keyボード〕‥‥¥369,000
CZ-600D〔15″カラーディスプレーテレビ〕‥‥¥129,800
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥‥‥¥ 5,800
サウンドPRO68K〔音声作成ソフト〕‥¥ 15,800
ミュージックPRO68K〔楽譜入力ソフト〕¥ 18,800

定価合計¥539,200➡現金特価

¥ 7,700×36回	㋭なし ㊣15万
¥12,500×36回	㋭なし ㊣なし
¥18,100×24回	㋭なし ㊣なし

X68000 C コース

CZ-600C〔本体+keyボード〕‥¥369,000
CZ-600D〔15″カラーディスプレーテレビ〕‥¥129,800
CZ-6ST1E〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
CZ-6VT1〔カラーイメージユニット〕¥ 69,800
アルカノイド‥‥‥‥‥‥‥‥¥7,800

定価合計¥582,200➡現金特価

¥ 6,900×36回	㋭なし ㊣20万
¥10,300×48回	㋭なし ㊣なし
¥12,300×24回	㋭なし ㊣15万

X68000 F コース

CZ-611C〔20MHDD付本体〕‥¥399,800
CZ-611D〔15″カラー0.31ディスプレーテレビ〕‥¥145,000
CZ-6ST1〔チルドスタンド〕‥‥‥¥ 5,800

定価合計¥558,400

X68000にHDモデル登場

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします。	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース、グラフ作成を一体化したビジネスツール。	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
ビジレスAD 68K	¥98,000	現金特価	BBSターミナル。	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

X68000最新Hobbyソフト

タイトル	定価	販売価格	一言コメント
スペースハリア	¥6,800	¥6,330	美しい高速3Dグラフィックス
ゼビウス	¥8,800	¥8,190	専用ジョイスラック付
レリクス	¥7,200	¥6,700	アクションロールプレイング
上海	¥6,500	現金特価	テーブルゲーム
魔神宮	¥7,800	現金特価	ロールプレイング
マンハッタンレクイエム	¥7,800	現金特価	ミステリー・アドベンチャー
ツインビー	¥7,800	現金特価	
アルカノイド	¥7,800	現金特価	ブロックレイアウト

X-1 Twin／X-1 Turbo Z用機器

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW Z-BASIC64KRAM付 即納	¥18,800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥89,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 6,000
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥24,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 2,900	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

CZ8PC2

第2水準漢字ロムがついて
さらにコストもお得
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1〔X1シリーズケーブル付〕・¥69,800

定価合計¥69,800➡¥54,800

¥3,300×18回	㋭なし ㊣なし
¥4,900×12回	㋭なし ㊣なし

限定販売 CZ-8PK2

18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2〔ケーブル付〕‥‥‥‥‥¥134,800
〔X-1 F.G turboに接続できます。〕

定価合計¥134,800➡¥24,800

¥3,000×10回	㋭なし ㊣なし
¥4,400×6回	㋭なし ㊣なし

新製品 CZ-8PK8

ニーズに応える136桁
フッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8〔ケーブル付〕‥‥‥‥¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価

¥4,200×36回	㋭なし ㊣なし
¥6,100×24回	㋭なし ㊣なし

新製品 CZ-8PK9

ハガキ印字可能
第2水準漢字装備
24ドット10インチ漢字プリンター
CZ-8PK9〔ケーブル付〕‥‥‥‥¥89,800

定価合計¥89,800➡現金特価

¥3,600×24回	㋭なし ㊣なし
¥6,800×12回	㋭なし ㊣なし

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

X-1シリーズ システムソフト

	商品名	機種名	価格	現金特価
	コスモステーション	CZ-136SF（2D・5″FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
	モデムターミナル	CZ-133SF（2D・5″FD版）	¥25,800	¥ 8,100
	turboターミナル	CZ-131SF（2D・5″FD版）	¥ 8,800	¥ 8,100
	ランゲージマスター（CP/M®）	CZ-128SF（2D・5″FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
	turbo CP/M（漢字版）	CZ-130SF（2D・5″FD版）	¥14,800	¥13,600
	ミュートピア	CZ-139SF（2D・5″FD版）	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D・5″FD版）	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X68000でアルカノイド!!

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。（離島の方は代引できませんのでご了承下さい。）

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ

REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

今月の限定お買得品

SHARP 新品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価￥49,800➡￥29,800

SHARP
PC-1360 限定品
シリアルインターフェイス装備
PC-1360〔ポケコン・本体〕··￥29,800
RAMカード2スロット装備
定価合計￥29,800➡￥19,800

SHARP X1 turbo Z

このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB〔本体〕··￥218,000➡￥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕￥109,800➡￥79,000
セット合計￥347,000➡￥190,000

SHARP X1 G10 新品同様品

CZ-820C〔本体〕··········￥69,800
CZ-58C〔RFコンバータ〕￥2,980
セット合計￥72,780➡￥19,300

SHARP 新品限定品
CU-14FA2

NEC対応2000文字アナログディスプレー ケーブル付
NEC 8801 FR・SR・MR・FH・MH・FA・MA対応
512色中8色選択ディスプレー
定価￥54,800➡￥34,000

SHARP
CZ-8PK6 限定品
15インチ24ドットプリンター
第2水準漢字ロム付
定価￥159,000➡￥89,800

CZ-8PK5 限定品
10インチ24ドット漢字プリンター
第2水準漢字ロム付
定価￥129,000➡￥69,800

SHARP 新品限定品
X1プリンター
CZ-8PK2〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔16漢字プリンター〕··￥134,800
定価合計￥134,800➡￥24,800
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

Victor ●ソフト写画楽プレゼント!!
新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計￥168,000➡￥79,800

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1 MSX2
連射式ジョイパッド付・独立10キーを搭載
FS-A1mk2····￥29,800
発売記念価格·······￥26,800

NEC
PC-9801VX21

￥433,000➡￥248,000

EPSON
VP-1000

PC対応〔135桁〕
日本語ドットプリンター
￥154,000➡現金特価

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU14FA1〔8・21ピンRGBディスプレー〕
定価￥54,800➡￥31,000

SHARP
X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9"ドットプリンター
定価合計￥54,800➡￥19,800
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に、漢字出力は出来ません。

SANYO
WAVY 23
新品限定品
PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計￥32,800➡￥24,800

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1

FS-A1E··········￥54,800
発売記念価格·······￥48,800

MSX2 HB-F1XD

HB-F1XD··￥54,800➡￥43,800

中古及び新品にかかわらず、X-1シリーズ及びX68000をコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなくフロッピーホルダー・クリーティンクカートをプレゼント!!

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕	￥84,800	￥12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕	￥89,000	￥20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	￥143,000	￥25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	￥155,000	￥38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII	￥123,000	￥12,000
PC-8001MKII SR	￥108,000	￥14,000
PC-8001MKII SR〔新品〕	￥108,000	￥16,800

データレコーダ

PC-DR312	￥12,800	￥6,800
PC-DR321〔新品〕	￥198,000	￥12,800
PC-DR312〔新品〕	￥128,000	￥9,500
PHC-DR II〔新品〕	￥12,800	￥9,200
PC-DR311	￥12,800	￥6,000
PC-6081	￥12,800	￥6,000
PC-6082	￥19,800	￥7,000

ディスプレー　NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

PC-KD201	￥59,800	￥18,000
PC-KD251K	￥59,800	￥25,000
PC-KD351	￥998,000	￥25,000
CU-14GE	￥49,800	￥26,800
CU14FA1〔新品同様〕	￥54,800	￥31,000
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕	￥54,800	￥34,000
CU-14GB〔新品同様〕	￥49,800	￥29,800
CU-14GE〔新品同様〕	￥49,800	￥29,800

CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151	￥94,800	￥42,000
CZ-811D	￥89,800	￥37,800
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕	￥89,800	￥39,800
CZ-820D〔新品同様〕	￥89,800	￥42,800

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551	￥118,000	￥42,000
PC-KD551K	￥99,800	￥48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕	￥168,000	￥48,000

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852	￥99,800	￥49,000
PC-KD854	￥89,800	￥50,000
PC-KD854〔新品〕	￥89,800	￥53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	￥99,800	￥67,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕	￥99,800	￥70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕	￥84,800	~~￥58,000~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L〔アナログRGB〕	￥89,800	￥48,000
CU14AG2〔アナログRGB〕	￥84,800	￥47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕	￥89,800	￥49,800

●4050文字/2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D〔新品同様〕	￥108,000	￥68,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ

PC-TV351	￥129,800	￥78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕	￥138,000	￥95,000
PC-TV352〔新品同様〕	￥115,000	￥77,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕	￥129,800	￥89,000

●その他

PC-6041〔2000文字モノクロ〕	￥36,800	￥8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	￥65,800	￥18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	￥58,800	￥20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	￥142,000	￥35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕	￥128,000	￥38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	￥248,000	￥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	￥168,000	￥48,000

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

PC-8801	￥228,000	￥22,000
PC-8801〔漢字ロム付〕	￥266,000	￥25,000
PC-8801 II 10	￥168,000	￥33,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕	￥275,000	￥58,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕	￥275,000	￥58,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥275,000	￥58,000
PC-8801 II SR30〔5"ドライブ2機増設〕	￥258,000	￥89,000
PC-8801 II FR20〔5"ドライブ1機標準装備〕	￥148,000	￥73,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ1機増設〕	￥178,000	￥85,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥178,000	￥85,000
PC-8801FH20	￥138,000	￥85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕	￥138,000	￥92,000
PC-8801FH30	￥168,000	￥98,000
PC-8801FA	￥168,000	￥110,000
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	￥238,000	￥98,000
PC-8801MH	￥208,000	￥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕	￥208,000	￥124,000
PC-8801MA	￥198,000	￥130,000
PC-88VA	￥298,000	￥169,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕	￥39,800	￥9,800
256K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕	￥14,800	￥12,800
512K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕	￥20,000	￥16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	￥45,000	￥28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	￥58,500	￥38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕	￥245,000	￥60,000
PC-9801U2	￥298,000	￥98,000
PC-9801UV2	￥318,000	￥190,000
PC-9801UV21	￥318,000	￥198,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥398,000	￥108,000
PC-9801m_2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	￥415,000	￥148,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥348,000	￥158,000
PC-9801Vm_2〔5"ドライブ2機標準装備〕	￥415,000	￥198,000
PC-9801Vm21	￥390,000	￥228,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕	￥390,000	現金特価
PC-9801VX2	￥433,000	￥238,000
PC-9801VX21〔本体〕	￥433,000	￥248,000
PC-9801VX41〔本体〕	￥630,000	￥400,600
PC-98LT model 11	￥238,000	￥154,700
PC-98LT model 21〔新品同様〕	￥288,000	￥187,200

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕	￥39,800	￥15,000
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕	￥89,000	￥18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕	￥49,800	￥19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕	￥148,000	￥38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕	￥89,800	￥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕	￥99,800	￥38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕	￥99,800	￥32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕	￥29,800	￥11,000

●ドット漢字プリンター

RP80F/TIIK〔16漢字プリンター〕	￥129,000	￥30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕	￥119,800	￥26,000

●熱転写漢字プリンター

PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	￥59,800	￥39,800
PC-PR406M〔新品〕	￥59,800	￥98,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕	￥79,800	￥48,000
PC-PR101TL2〔新品〕	￥79,800	￥現金特価
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕	￥69,800	￥46,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	￥99,800	￥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕	￥176,000	￥30,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕	￥73,700	￥41,000

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101	￥238,000	￥58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	￥138,000	￥92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕	￥163,000	￥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕	￥124,000	￥98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター

PC-PR201	￥298,000	￥78,000
NM-9400S〔新品同様〕	￥310,000	￥108,000
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕	￥258,000	￥148,000
PC-PR201H	￥288,000	￥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	￥245,000	￥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕	￥245,000	￥163,000
PC-PR201V2〔15"カラープリンター〕〔新品限定8台〕	￥298,000	￥213,000
PC-PR201F	￥188,000	￥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	￥158,000	￥100,000
NM-9950〔カラープリンター〕	￥245,000	￥125,000
NM9950II〔15"カラープリンター〕〔新品限定5台〕	￥245,000	￥159,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	￥177,000	￥78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕	￥177,000	￥84,800

●その他

PC-IN502〔イメージスキャナ〕	￥99,800	￥67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	￥149,800	￥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	￥165,000	￥126,000

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕	￥198,000	￥118,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕	￥118,000	￥74,800
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕	￥230,000	￥159,800

SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕	￥39,800	￥25,800
CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕	￥49,800	￥9,800
シャープオリジナルディスク〔5'2HD、10枚〕	￥24,000	￥3,356
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕	￥18,000	￥2,350

本体

MZ-1500	￥89,800	￥23,800

本社　東京都豊島区要町3-38-1 〒171
池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

①うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

②もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

SHARP

MZ-2200〔DR付〕	¥147,800 ►	¥10,000
MZ2500/30	¥199,800 ►	¥62,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕	¥199,800 ►	¥125,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000 ►	¥258,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000 ►	¥258,000
ディスプレー		
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥89,800 ►	¥49,800
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕	¥54,800 ►	¥31,000
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥99,800 ►	¥49,000
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕	¥89,800 ►	¥69,800
The.X-1		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥155,000 ►	¥49,000
X-1Turbo II〔本体〕	¥178,000 ►	¥65,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥119,800 ►	¥60,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕	¥168,000 ►	¥79,800
CZ-870D〔X-1 TurboIII〕〔ディスプレー〕〔新品同様〕	¥109,800 ►	¥68,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000 ►	¥72,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800 ►	¥64,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800 ►	¥72,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800 ►	¥16,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥89,800 ►	¥37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥89,800 ►	¥39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800 ►	¥56,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000 ►	¥14,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800 ►	¥14,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800 ►	¥15,800
CZ-802C〔X-1D本体〕〔新品同様〕	¥198,000 ►	¥19,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800 ►	¥39,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥79,800 ►	¥42,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥69,800 ►	¥16,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥69,800 ►	¥16,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000 ►	¥62,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000 ►	¥69,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥99,800 ►	¥76,000
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥99,800 ►	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000 ►	¥109,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000 ►	~~¥120,000~~
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-880DB〕〔新品同様〕	¥347,800 ►	¥194,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800 ►	¥338,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000 ►	¥現金特価
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥15,800 ►	¥11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥15,800 ►	¥13,800
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000 ►	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800 ►	¥17,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥24,800 ►	¥19,800
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕	¥59,800 ►	¥28,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥49,800 ►	¥34,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥49,800 ►	¥37,800
CZ-502F〔5'デュアルディスク〕	¥99,800 ►	¥58,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥39,800 ►	¥25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800 ►	¥18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥11,800 ►	¥9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥33,800 ►	¥現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥12,800 ►	¥11,700

※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター		
CZ-80PK	¥123,800 ►	¥19,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥54,800 ►	¥9,800
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥69,800 ►	¥48,000
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥54,800 ►	¥28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥79,800 ►	¥37,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥79,800 ►	¥42,800
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕	¥134,800 ►	¥19,800
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕〔新品〕	¥134,800 ►	¥24,800
ポケコン		
PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900 ►	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000 ►	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800 ►	¥19,800
PC-1360K〔新品〕	¥36,800 ►	¥29,000
PC-1500	¥59,800 ►	¥17,000
CE-150〔PC-1500/1用プリンター〕〔新品〕	¥49,800 ►	¥9,800
PC-1600K〔新品〕	¥69,800 ►	¥55,900

FUJITSU

本体		
FM-7	¥126,000 ►	¥15,000
FM-NEW7	¥99,800 ►	¥18,000
FM-77L2	¥193,000 ►	¥59,000
FM-77L4	¥238,000 ►	¥62,000
FM-77D2	¥228,000 ►	¥54,000
FM-77AV1	¥128,000 ►	¥59,000
FM-77AV2	¥158,000 ►	¥69,000
FM-77AV20EX〔本体〕	¥128,000 ►	¥92,000
FM-77AV40EX〔本体〕	¥168,000 ►	¥120,000
ディスプレー		
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥54,800 ►	¥31,000
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥67,800 ►	¥26,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ〕〔新品同様〕	¥79,800 ►	¥42,800
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥49,800 ►	¥29,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔21Pケーブル付〕〔新品〕	¥49,800 ►	¥34,000
フロッピーディスク		
MB-27611	¥128,000 ►	¥58,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000 ►	¥52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕	¥85,000 ►	¥58,000
LFD550FM〔5'ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕	¥98,000 ►	¥68,800
プリンター		
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥64,800 ►	¥28,000
FMPR-353A〔15'ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000 ►	¥103,000
FMPR-302A〔10'ドットプリンター〕〔新品〕	¥128,000 ►	¥98,000
FMPR-203B2〔10'熱転写カラープリンター〕〔新品〕	¥80,000 ►	¥60,000
データレコーダ		
MB27502	¥12,800 ►	¥7,200
MB27501	¥12,800 ►	¥6,000
PHC-DR II〔新品〕	¥12,800 ►	¥9,200

EPSON・日立・SONY・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000 ►	¥210,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000 ►	¥320,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000 ►	¥180,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000 ►	¥278,000
PC-286CD〔ディスプレー〕	¥118,000 ►	¥59,800
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000 ►	¥230,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000 ►	¥122,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800 ►	¥30,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800 ►	¥15,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000 ►	¥35,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000 ►	¥38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥89,000 ►	¥15,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥80,300 ►	¥35,000
〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕		

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥198,000 ►	¥122,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000 ►	¥79,800
FS-4600F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロパソコン〕〔新品同様〕	¥138,000 ►	¥99,800
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥59,800 ►	¥13,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥79,800 ►	¥19,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥49,800 ►	¥39,800
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800 ►	¥34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800 ►	¥35,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥34,800 ►	¥14,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥34,800 ►	¥13,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥46,800 ►	¥9,800
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥79,800 ►	¥9,800
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥59,800 ►	¥24,000
MBH21〔日立32KRF〕	¥49,800 ►	¥13,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥67,800 ►	¥10,000
FS-A1〔ナショナル$MSX_2$128K〕	¥29,800 ►	¥21,800
FS-A1mk2〔ナショナルMSX_2 128k〕〔新古品〕	¥29,800 ►	¥24,900
FS-A1F〔ナショナルMSX_2 3.5'FDD内蔵〕〔新品〕	¥59,800 ►	¥48,800
PHC-23〔$MSX_2$128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800 ►	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX_2 128k〕	¥32,800 ►	¥23,800
HB-F1/II〔SONY MSX_2ターボ付〕〔新品同様〕	¥29,300 ►	¥26,800
HB-F1XD〔SONY MSX_2 3.5'FDD内蔵〕〔新品同様〕	¥54,800 ►	¥43,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5'IDDソフト〕〔新品同様〕	¥12,800 ►	¥9,000
NGA II〔MSX用モデム〕〔新品〕	¥14,800 ►	¥11,800
リンクスソフト〔MSX用ROM〕〔新品〕	¥5,000 ►	現金特価
リンクスネットワーク〔NT-190〕〔新品〕	¥19,800 ►	¥14,800

FS-A1MK II及びFS-A1Fをお買上げいただいた方全員にリンクスネットワーク〔定価¥19,800〕をプレゼント。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…／そんな時でも大丈夫／ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2DD・5"2HDシリーズ			
殺意の接吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
Art of War 海戦版	5FD	9,800	9,120
大戦略2	5FD	9,800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
セイレーン	5FD	7,800	7,260
三国志	5FD	14,800	13,770
英雄ナポレオン	5FD	9,800	9,120
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
ヤシャ	5FD	7,800	7,260
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8,800	8,190
ロード・ウォー2000	5FD	9,800	9,120
地球防衛軍	5FD	9,500	8,840
○星占術	5FD	18,000	16,740
碁きちくん対局囲碁	5FD	14,800	13,770
囲碁名局集87年版	5FD	7,800	7,260
坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ディーヴァ・カリ・ユガの光輝	5HD	7,800	7,260
ガイフレーム	5FD	8,200	7,630
ヒラニフラ	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
振飛車	5FD	7,800	7,260
雀豪	5FD	8,800	8,190
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,190
ファンタジー・ナイト	5FD	7,800	7,260
囲碁	5FD	12,800	11,910
億万長者	5FD	9,800	9,120
財テク家計簿	5FD	9,500	8,840
戦場の星	5FD	6,800	6,330
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
上海	5FD	6,500	6,050
ワールドゴルフ2	5HD	7,800	7,260
ザナドウ	2FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
昇龍（将棋）	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ3	5FD	9,800	9,120
魔神宮	5FD	9,800	9,120
ファンタジー2	5FD	9,800	9,120
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,330
ウルティマⅣ	5FD	9,800	9,120
ウォーニング	5FD	6,800	6,330
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻	5FD	7,800	7,260
T.D.F. 怪獣大戦	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
エルスリート戦史	5FD	8,000	7,440
ファンタビジョン	5FD	24,800	23,070
リファイルハーモニー	5FD	7,800	7,260
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★勝手に成ジャン	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオカット	5FD	3,800	3,600
★美少女ムービングスクール	5FD	3,800	3,600
★東京女子高生セーラー服	5FD	4,800	4,600
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★リップスティック1〜5	5FD	各3,000	各3,000
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	7,800	7,260
★ふぁありいている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★少女伝説	5FD	6,800	6,330
★オレンジの媚薬	5FD	6,800	6,330
★華麗なるえっち	5FD	5,000	5,400
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
5 2DDシリーズ			
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
将棋大将	2DD	7,800	7,260
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
バンガー	2DD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	2DD	7,800	7,260
★美しき獲物たち1	2DD	4,000	4,000
★ポッポレモン	2DD	7,800	7,260
★幻夢の城	2DD	6,800	6,330
3 52HDシリーズ			
ウルティマⅣ	2HD	11,800	10,980

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
谷川浩司の将棋指南2	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
レニングラード	5FD	6,800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,300
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー2	5FD	9,800	9,120
SHOGI88	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
パターンエディータ88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ウィザードリィ3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ロード・ウォー2000	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
プラスティ	5FD	7,900	7,350
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アマゾネスの秘宝	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク2	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻VA対	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
ジンギスカン・サウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街VA対	5FD	6,800	6,330
★ローラ・バイオレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップVA対	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
イース SR	5FD	7,800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7,800	7,260
戦場の星 SR	5FD	6,800	6,330
ディー・ダッシュSR	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
ウィングマン・スペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクションSR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ビンビン物語SR	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフ2SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
レジェント SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
ヴァリス SR	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8,000	7,440
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
アンジェラ SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ外伝1-2名 SR	5FD	4,800	4,450
ドーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
ヒラニフラ SR	5FD	7,800	7,260
ハッカー SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアムサウンドボード2 SR	5FD	12,800	11,910
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
フラジェータ SR	5FD	7,800	7,260
アウトテンダース SR	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
★東京女子高生セーラー服 SR	5FD	4,800	4,600
★天使たち番外編II	5FD	7,800	7,260
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400
SR、MRシリーズ			
バスタード・スペシャル SR	5FD	6,800	6,330
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,770
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマⅣ SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
リトル・コンピューターSR	5FD	6,800	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9,800	9,120
陽あたり良好SR	5FD	7,800	7,260
ウォーニング SR	5FD	6,800	6,330
第4のユニットSR	5FD	6,800	6,330
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	9,800	9,120
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2 SR	5FD	5,800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ハイパーニア SR	5FD	8,800	8,190
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
ヴーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム3SR	5FD	9,800	9,120
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーナリオSR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぁありいている SR	5FD	7,800	7,260
★ぽっとミルク SR	5FD	6,800	6,330
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260
VAシリーズ			
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
T.D.F VA	2HD	6,800	6,330
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォーVA	5FD	9,800	9,120
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
T/Bシリーズ			
信長の野望	T/B	4500	4,170
A列車で行こう	T/B	6800	6,330
棋太平	T/B	4500	4,170
オペレーションクレネード	T/B	4800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4800	4,440
ディーサイド2	T/B	4800	4,440
ハイドライド2	T/B	4800	4,440
ナイザー	T/B	4100	3,800
ウィングマン2	T/B	4800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4800	4,440
カリオストロの城	T/B	4800	4,440
7万光年セット	T/B	7800	7,260
発汗惑星	T/B	4800	4,440
5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマⅣ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー2	5FD	9,800	9,120
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
サイターユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	3FD	5,800	5,400
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマⅣ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ウィザードリィ3	3FD	9,800	9,120
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
ファンタジー2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	3FD	9,300	8,650
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
ディーサイド2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーションクレネード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
殺意の口吻	3FD	5,800	5,400
ドーム	3FD	9,800	9,120
第4のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
AVシリーズ			
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
アスピック AV	3FD	6,800	6,330
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
リア AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
ヤシャ AV	3FD	7,800	7,260
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニフラ AV	3FD	7,800	7,260
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
プロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 T/Bシリーズ			
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ポスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボピンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジック	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
オペレーションクレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★エリカ	T/B	4,800	4,440
X1 5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330
ガイフレーム	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ドーム	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
バスタード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
うっでぃぽこ	5FD	6,800	6,330
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
★燃える野球拳	5FD	8,800	8,190
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★成田でジャンケン	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
X1 ターボシリーズ			
三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醜羅(サジリ) T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛をT専	5FD	7,200	6,700
ワールドゴルフII T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	8,800	8,190
ジンギスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 T	5FD	12,300	11,910
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
プラジェータ T	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリーT	5FD	7,800	7,260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,260
魔神宮	2HD	9,800	9,120
殺意の接吻	2HD	5,800	5,400
上海	2HD	6,500	6,050
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7,800	7,260
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,330
アルカノイド	2HD	7,800	7,260
ツインビー	2HD	7,800	7,260
ビジネスPRO68K	2HD	68,000	63,240
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	17,490
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ドーム	3FD	9,800	9,120
★成田でジャンケン	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
ドラゴン・バスター	ROM	5,800	5,400
ドルイド	ROM	6,800	6,330
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
プロジェクトA 2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
うっでぃぽこ	ROM	6,800	6,330
ファイア・ボール	ROM	6,800	6,330
魔神宮	ROM	7,800	7,260
ブレイクショット	ROM	5,800	5,400
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
トップジップ	ROM	5,900	5,490
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
ミシシッピー殺人事件	ROM	6,800	6,330
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
フレデーター	ROM	5,800	5,400
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,400
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
刑事大打撃	2DD	5,800	5,400
T.N.T.	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
キャンキャンコレクション	2DD	5,800	5,400
サイキックウォー	2DD	8,800	8,190
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,260
ハズルインロンドン	2DD	6,800	6,330
F15・ストライクイーグル	2DD	5,800	5,400
抜忍伝説	2DD	9,800	9,120
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440
★殺しのドレス	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7,800	7,260
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★勝手に成ジャン	2DD	6,800	6,330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

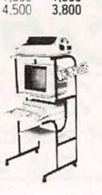
商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ボルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
ザナドゥ	ROM	7,800	7,260
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ドラゴンクエスト 2	ROM	6,800	6,330
ねぎ麻雀	ROM	6,800	6,330
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
フェアリーランド	ROM	5,900	5,490
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,450
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
あけみとモアイの占い	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カート	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,400
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7,800	7,260
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
シャロム	ROM	5,980	5,570
ソフィア	ROM	5,300	4,930
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52D	10枚入	8,500	1,500
データライフ52DD	10枚入	10,000	1,700
データライフ52HD	10枚入	17,000	1,980
フジ 52D	10枚入	8,000	2,000
フジ 52HD	10枚入	24,000	3,500
マクセル 52D	10枚入	8,000	1,550
マクセル 52HD	10枚入	24,000	2,200
データライフ352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ352DD	〃	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A1F(3.5"FDD付MSX2)	54,800	48,800
MSXの必需品		
FS-A1MK II(MSX2)	29,800	26,800
HB-F1 II(MSK2)	29,800	26,800
アスキージョイスティックターボII (MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800

オリジナル パソコンデスク ED-3000
定価 22,800円
特価 16,800円



商品名	メディア	価格	割引価格
PASOKO・1000(三和電子ジョイステック)		9,800	9,200
データレコーダー			
PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル		1,200	1,080

▶X-1周辺機器	価格	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	19,800
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11	17,800	16,800
PC-8801-17	49,800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	33,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラーC	49,800	29,800
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	42,000
CZ811C、X-1F10本体	89,800	18,000
CZ-820C、X-1G10本体	69,800	~~24,000~~
CZ-822C、X-1G30本体	118,000	68,900
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	49,800
8001/11SR	138,000	16,800
HC-30	34,800	14,800
HC-60	68,800	16,800
AN58C(RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド PC-98,88,FM-7/77,X-1,MZ-2500ケーブル付	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98,88,FM-7/77,X-1,MZ-2500	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品がありますの場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏 名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です
郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578
営業時間：月～金、10：30－16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

かならず安い!!価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

全国どこでもお電話1本!! 全国通信販売!! 月々3,000円よりクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21	NEC PC-9801VM21	NEC PC-9801UX21	NEC PC-88VA	NEC PC-8801MA	PC-8801FA	NEC PC-9801U2
						今月の限定超特価品
定価¥433,000	定価¥390,000	定価¥348,000	定価¥298,000	定価¥198,000	定価¥168,000	定価¥298,000
特価¥255,000	お電話にて激安	特価¥239,000	特価¥198,000	お電話にて激安	特価¥119,000	特価¥89,000

NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD863S	NEC PC-TV352	TOEI FTC-12GTS-A1	SHARP CU-14AD	TAXAN SV-630
4050文字カラーモニター 0.39ピッチ	4050文字カラーモニター	4050文字カラーモニター アナログ、ステレオアンプ スピーカー付	4050文字カラーモニターTV アナログ&デジタル	4050文字カラーモニター アナログ&デジタル 0.37ピッチ	4050文字カラーモニター アナログ 0.31ピッチ	4050文字カラーモニター アナログ&デジタル 0.37ピッチ
定価¥89,800	定価¥99,800	定価¥118,000	定価¥115,000	定価¥79,800	定価¥84,800	定価¥74,800
特価¥54,000	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥75,000	特価¥49,800	特価¥56,000	特価¥39,800

NEC NM-9950II	brother M-1024IIPX	star AR-2415	star TR-24CL	NEC PC-PR101E	SANYO MSX2 WAVY77 (PHC-77) ワープロパソコン	NEC 文豪mini7G (PWP-70G)
136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	A4 カラー24ピン 熱転写漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	40字×7行表示	6割引 3.5インチFDD2基内蔵 使いやすいCRTタイプ
定価¥245,000	定価¥99,800	定価¥144,000	定価¥69,800	定価¥99,800	定価¥138,000	定価¥198,000
特価¥158,000	特価¥55,000	特価¥78,000	特価¥36,800	特価¥77,000	特価¥79,800	特価¥79,800

全国どこでも 電話1本、即お届け!!

東京 03-462-2294

- 販売価格をご確認の上お申し込み下さい。
- セット又は単体の価格が¥30,000以上の商品は、すべて分割払いができます。お問い合せ下さい。
- 3～60回、又はボーナス併用の分割払いもOKです。
- 全商品、完全メーカー保証つきです。
- その他の周辺機器、ソフトも取扱っております。

SONY MSX2 HIT BIT PRO AV

ソニーホームコンピュータ
HB-F900(B) MSX2
定価¥148,000
特価 ¥114,000

- スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま、プロ並みのビデオ編集ができます。

回数	1回目	2回目以降
12	¥11,040	¥10,500
20	¥ 6,840	¥ 6,600
36	¥ 6,000	¥ 3,900

AVクリエーター
HBI-F900
定価¥ 64,800
特価 ¥51,800

- 文字のスクロールやワイプが可能
- モザイク機能
- フェードイン、アウト、5系統ミキシング可能
- テロップソフトが付いて高度な編集が可能。

回数	1回目	2回目以降
6	¥9,408	¥9,100
12	¥5,798	¥4,700
20	¥3,088	¥3,000

NEC PC-9801VX2 限定5台

定価¥433,000
特価 ¥228,000

回数	1回目	2回目以降
12	22,080	21,000
20	13,680	13,200
36	8,500	7,900
60	7,840	5,200

EPSON PC-286V(STD)

NEC・PC-9801VX21と同じ機能でこの価格、絶対お買得!
定価¥298,000
特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12	20,890	20,200
20	12,740	12,700
36	7,750	7,600
60	7,220	5,000

6インチカラーモニターTV CTV-600J

奥行ナント20cm。ファミコンやMSXもつなげます
1ch～62chカラーTV
ビデオ入力端子つき
3電源方式
定価63,800円
特価 ¥37,000

回数	1回目	2回目以降
3	12,880	12,800
6	6,720	6,500
12	3,670	3,400

SHARP X1 twin セット

CZ-830CB本体 ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価¥197,300
特価 ¥149,000

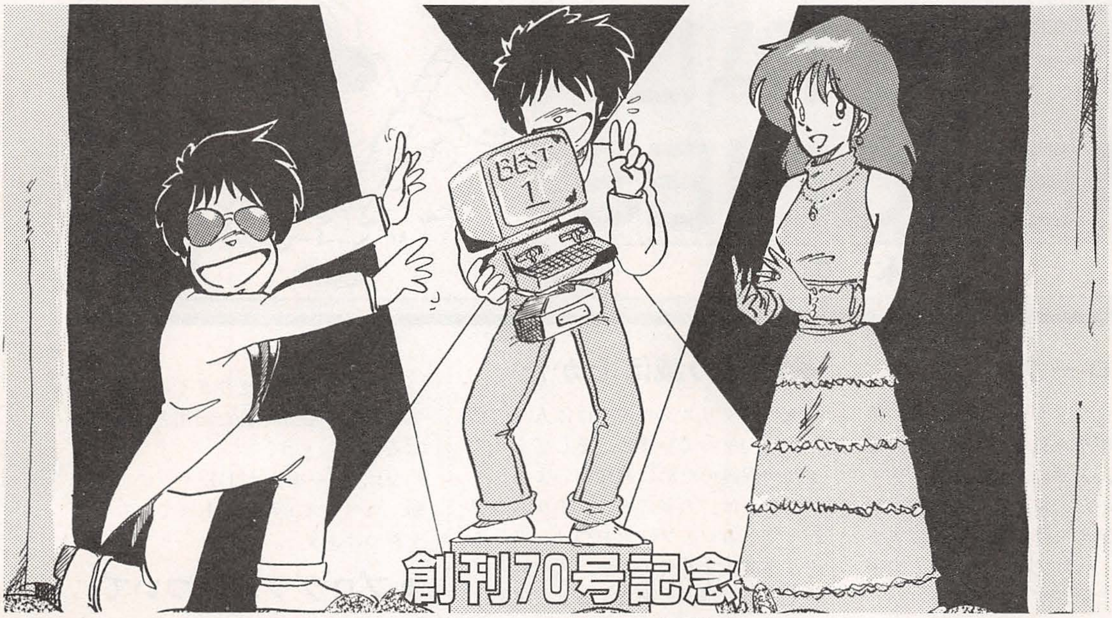
回数	1回目	2回目以降
10	16,610	16,200
18	10,060	9,400
36	7,750	5,100
60	5,020	3,400

お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

BM特選 プログラム・コーナー



創刊70号記念 「ザ・ベスト・プログラマー」コンテスト実施中

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII₂用

いそがしアクション・ゲーム

CRYSTAL MEMORIES
クリスタル メモリーズ

鈴木　浩



◉プロローグ

我は悪の化身サターンなり。私の望みは人々の不幸を見ることだ！私の忠実なる僕よ，天界のクリスタル・メモリーを壊すのだ。さすれば人々の幸福な思い出は消え去り，世界は闇に包まれるだろう。行け！そしておまえの手で世界を闇で閉ざすのだ！ワッハハハハッ。

《第1表》プログラム・マップ

10～　50	初期設定
60～ 200	画面を描く
210～ 280	プレイヤーの動き
290～ 470	護衛の動き
480～ 550	天罰の処理
560～ 640	雷に当たったときの処理
650～ 760	ゲーム・オーバー処理
770～ 870	タイトル画面
880～1020	護衛&マシン語データ
1030～1100	マシン語の書き込み処理

◉世界の滅ぼしかた

天界のクリスタルの中には人々の思い出がつまっています。そしてクリスタルの保護のために護衛がいます。

あなたは，天界のクリスタルへつながっているロープに火をつけ，クリスタルを破壊するのですが，火が昇っていく途中で護衛に衝突すると，護衛は地上のあなたに向けて，怒りの雷を放ちます。もしも，あなたが雷に少しでも触れたならば命はないでしょう。

すべてのクリスタルを破壊したならば，その世界を滅ぼしたことになり，つぎの世界へ進みます。

つぎの世界ではより多くのクリスタルを壊し，強化された護衛と戦うことになるでしょう。

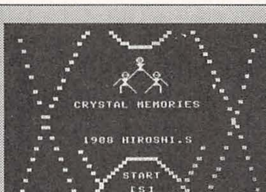
なお，キー操作は[J][K]キーで左右移動，スペース・キーであげている手で火をつけます。

◉プログラムについて

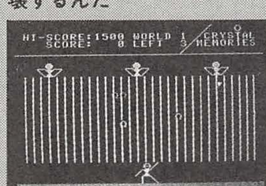
マシン語を使っているので，最初にR1030として，マシン語の書き込みをしてください。同時にチェックもするので，チェックがＯＫならばＲＵＮで起動します。

《第2表》変数表

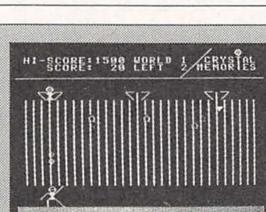
H	ハイスコア
S	スコア
L	プレイヤーの残りの人数（1～3）
R	ＷＯＲＬＤのカウント
P＄	プレイヤーのキャラクター（1～2）
C＄	プレイヤーのキャラクター消去用
P	プレイヤーのキャラクターのカウンタ
C	クリスタルの数
X５	護衛のX座標
Y５	護衛のY座標
X３	護衛の目指す目的地のX座標
Y３	護衛の目指す目的地のY座標
G	護衛の数（最大7まで）
N	どの護衛を動かしているか
T	護衛が目指す目的地ナンバー



▲《写真1》CRYSTAL MEMORIESのタイトル画面



▼《写真2》天界のクリスタルをすべて破壊するんだ



▲《写真3》よし，最後の一つのロープに火をつけた～



▼《写真4》おっと，怒りの雷が落ちたー。3人やられてホラ

〈OVER FLOW〉おかげさまでマイコンＢＡＳＩＣマガジンも，この４月号で創刊70号を迎えることができました。これも読者のみなさんのおかげと感謝しています。それでは，栄えある70号記念ＯＦコーナーのはじまりー。

CRYSTAL MEMORIESのプログラム・リスト

```
  10 DIM P$(2),X3(7),Y3(7),X5(7),Y5(7),T(7):RANDOMIZE
  20 LET H=1500:LET L=3:LET P=0:LET R=1:LET R1=0
  30 LET P$(1)=CHR$(32,$14,$FC,10,8,8,8,$FC,$FF,10,8,8,$F3,32,$FD)
  40 LET P$(2)=CHR$($FD,$14,10,8,$FF,$FD,10,8,8,8,$FC,32,$F0)
  50 LET C$=CHR$(32,32,32,10,8,8,8,32,32,32,10,8,8,8,32,32,32):GOTO 780
  60 REM *---------*
  70 REM I SCREEN I
  80 REM *---------*
  90 CLEAR :LET CURSOR=1,1:PRINT "HI-SCORE:":LET CURSOR=4,2:PRINT "SCORE:":LET
CURSOR=15,1:PRINT "WORLD";R:LET CURSOR=15,2:PRINT "LEFT ";L
 100 LET N=1:LET X=15:LET X1=0
 110 LET CURSOR=24,1:PRINT "CRYSTAL":LET CURSOR=23,2:PRINT "MEMOR"+CHR$($86)+"E
S":POKE $11C,$94
 120 FOR I=$180 TO $19F:POKE I,$F6:IF (I)$194)*(I($199) THEN POKE I-32*(I-404),
$FC
 130 POKE I+$240,$9D:NEXT I
 140 CALL $3A3B:FOR I=$1E0 TO $340 STEP 32:POKE I,0:POKE I+31,0:NEXT I
 150 READ C,G:FOR I=1 TO G:READ X3(I),Y3(I):LET X5(I)=X3(I):LET Y5(I)=Y3(I)
 160 LET T(I)=I:LET CURSOR=X3(I),Y3(I):PRINT CHR$($1D):NEXT I:LET C=C+R1:IF C)1
4 THEN LET C=14
 170 LET A=32/C:FOR I=1 TO C:LET CURSOR=A/C+A*I,5
 180 PRINT CHR$($F9,$95,$F9,10,8,8,8,$FD,$FF,$FC):NEXT I
 190 LET A=15:LET A1=1:LET A2=H:GOSUB 870
 200 LET A=15:LET A1=2:LET A2=S:GOSUB 870
 210 REM *---------*
 220 REM I PLAYER I
 230 REM *---------*
 240 LET A=ASC(INKEY$):IF A(1 THEN GOTO 280
 250 LET X1=X:LET P=(P=0):LET X=X+(A=$4B)-(A=$4A):IF (X(1)+(X)28) THEN LET X=X1
 255 IF A=ASC("Q") THEN GOTO 460
 260 IF A=32 THEN LET CURSOR=X+(P=1)*2,18:PRINT CHR$($19):MUSIC POT1V5ﾄｼV4
 270 LET CURSOR=X1,19:PRINT C$
 280 LET CURSOR=X,19:PRINT P$(P+1)
 290 REM *------------*
 300 REM I ｿﾗ ﾉ ｺﾞｴｲ I
 310 REM *------------*
 320 FOR I=1 TO 2
 330 LET N=N+1:IF N=G+1 THEN LET N=1
 340 LET CURSOR=X5(N),Y5(N)+1:LET A$=CURSOR$:PRINT CHR$(11);A$
 350 IF A$=CHR$($19) THEN GOTO 490
 360 LET X5(N)=X5(N)+SGN(X3(T(N))-X5(N)):LET Y5(N)=Y5(N)+SGN(Y3(T(N))-Y5(N))
 370 LET CURSOR=X5(N),Y5(N)+1:IF CURSOR$=CHR$($19) THEN GOTO 490
 380 PRINT CHR$(11,$1D)
 390 IF (X3(T(N))=X5(N))*(Y3(T(N))=Y5(N)) THEN LET T(N)=T(N)+1:IF T(N)=G+1 THEN
 LET T(N)=1
 400 NEXT I:CALL $3A00
 410 LET A=PEEK($3B00):LET C=C-A:IF A)0 THEN PRINT CHR$(14):MUSIC V5POﾄｼV3ﾐｿV2ﾄ
V1ﾄﾄV4:PRINT CHR$(15):GOTO 430
 420 GOTO 240
 430 LET S=S+R+9:LET A=15:LET A1=2:LET A2=S:GOSUB 870
 440 IF C)0 THEN GOTO 240
 450 LET CURSOR=13,10:PRINT " CLEAR ":MUSIC T2O2P2UﾗU#UﾗUﾗUｿUﾗUｿUﾌUｿUﾌUﾐUﾌUﾐUﾐU
ﾌUｿUﾌUｿU#ｿP5UﾗR
 460 LET R=R+1:IF R=7 THEN LET R1=R1+1:RESTORE
 470 GOTO 70
 480 REM *--------*
 490 REM I ﾃﾝﾊﾟﾂ I
 500 REM *--------*
 510 PRINT CHR$(14):MUSIC POT1ﾄｿﾚｿﾐｿﾌｿﾗｿｼｿV5ﾗｼV4ﾌｼV3ﾄﾐV2ﾚﾄV1ﾄﾄV4:PRINT CHR$(15)
 520 LET A=0:FOR I=Y5(N) TO 18:LET CURSOR=X5(N),I:PRINT CHR$((A=0)*$90+(A=1)*$9
2)
 530 LET A=(A=0):MUSIC V2ｼV4ｼV1ｼV5ｼ:NEXT I
 540 FOR I=Y5(N) TO 18:LET CURSOR=X5(N),I:PRINT CHR$($86):NEXT I
 550 LET A=ABS(X5(N)-(X+1)):IF A)1 THEN GOTO 390
 560 REM *-------*
 570 REM I MISS I
 580 REM *-------*
 590 FOR I=1 TO 10:PRINT CHR$(14):MUSIC POﾄｼ:LET P=(P=0):LET CURSOR=X,19:PRINT
C$
 600 LET CURSOR=X,19:PRINT P$(P+1);CHR$(15):MUSIC ﾄｼ:NEXT I
 610 LET CURSOR=X,19:PRINT CHR$($F9,32,$F9,10,8,8,8,32,$FF,32,10,8,8,8,$FD,$14,
$FC)
 620 MUSIC T2O2P3ﾗ#ｿﾌP1V5ﾐﾌV4ﾐﾌV3ﾐﾌV4ﾐﾌV5ﾐﾌV4ﾐﾌV3ﾐﾌV4ﾐﾌV5ﾐﾌﾐP5RV4
 630 LET L=L-1:LET CURSOR=20,2:PRINT L:IF L=0 THEN GOTO 650
 640 LET CURSOR=X,19:PRINT C$:GOTO 220
 650 REM *------------*
 660 REM I GAME OVER I
 670 REM *------------*
 680 FOR I=2 TO 11:LET CURSOR=I,11:PRINT CHR$($86,$47,32,$4D,32,32,32,$56,32,$5
2)
 690 LET CURSOR=24-I,11:PRINT CHR$($41,32,$45,32,$4F,32,$45,$86):MUSIC POV4Dﾄ:N
EXT I
 700 LET CURSOR=12,11:PRINT "GAME OVER"
 710 FOR I=0 TO 32:POKE $2A0+I,0:POKE $2E0+I,0:POKE $320+I,0
 720 POKE $2DF-I,0:POKE $31F-I,0:POKE $35F-I,0:NEXT I
 730 MUSIC P2T1Q4P3ﾗP1RｼP3UﾄP1RP3UﾚUﾐP1RP3#UﾚUﾐP1RUﾗRP9#Uｿ
 740 IF H(S THEN LET H=S:LET CURSOR=12,13:PRINT "HI-SCORE!":MUSIC T2Q2P3ﾌﾗUﾄ#ﾗﾌ
ｿP5ﾌR
 750 LET CURSOR=16-LEN(STR$(S)),15:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=10,20:PRINT "STR
IKE [S] KEY"
 760 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 760
 770 REM *--------*
 780 REM I TITLE I
 790 REM *--------*
 800 CLEAR
 810 FOR I=0 TO 62:PLOT I+1,SIN(I/20)*60,1:PLOT I+1,48-SIN(I/20)*70,1:NEXT I
 820 LET CURSOR=13,6:PRINT P$(1);CHR$(11,11,9);P$(2):LET CURSOR=16,4:PRINT CHR$
($94,10,8,$FF)
 830 LET CURSOR=8,10:PRINT "CRYSTAL MEMORIES":LET CURSOR=14,20:PRINT "START":LE
T CURSOR=15,22:PRINT "[S]"
 840 LET CURSOR=9,15:PRINT "1988 HIROSHI.S"
 850 CALL $3A00:IF INKEY$()"S" THEN GOTO 850
 860 LET R=1:LET S=0:RESTORE :MUSIC V5T2Q3P3ﾗ#ｿｿ#ﾌﾌ#ﾌｿ#ｿﾗ#ｿｿ#ﾌﾌ#ﾌｿ#ｿQ4P6ﾗR:GOTO
 70
 870 LET A$=STR$(A2):LET CURSOR=A-LEN(A$),A1:PRINT RIGHT$(A$,LEN(A$)-1):RETURN
 880 REM *-------------*
 890 REM I   DATAS    I
 900 REM *-STAGE DATA-*
 910 DATA 3,3,16,16,9,9,23,9
 920 DATA 5,6,13,11,19,11,25,13,19,16,13,16,7,13
 930 DATA 4,6,8,10,13,17,3,17,24,10,29,17,19,17
 940 DATA 7,5,3,17,8,13,16,17,24,13,30,17
 950 DATA 7,6,8,11,5,15,11,15,24,11,21,15,27,15
 960 DATA 8,6,16,9,12,11,12,15,16,17,19,15,19,11
 970 REM MACHINE LANG. DATA
 980 DATA 7F,3B,00,CE,01,00,A6,00,81,94,26,28,4C,A7,00,A6,52B
 990 DATA 20,81,19,26,10,E6,00,C1,FF,27,11,C1,86,26,12,A7,5F4
1000 DATA 00,86,86,A7,20,08,8C,03,40,26,DB,39,7C,3B,00,20,4BB
1010 DATA EE,4F,20,EB,81,95,26,D7,4A,20,D2,CE,01,E0,86,86,852
1020 DATA A7,00,08,8C,03,60,26,FB,39,00,00,00,00,00,00,2F5
1030 REM
1040 REM M.WRITER
1050 REM
1060 RESTORE :FOR I=1 TO 76:READ A$:NEXT I
1070 CLEAR :LET A=$3A00:FOR I=980 TO 1020 STEP 10:PRINT I;" DATA CHECK. -- ";
1080 LET S=0:FOR J=1 TO 17:READ D$:LET D=VAL("$"+D$):LET S=S+D:POKE A,D:LET A=A
+1:NEXT J
1090 PRINT "OK.";:IF S-D()D THEN PRINT CHR$(8,8,8);"ERROR";HEX(S-D)
1100 PRINT :LET A=A-1:NEXT I:PRINT " *CHECK END."
```

★いやは，久しぶりだなは。ＯＦに載ってる年令層も13～16才がほとんどですね。僕が13才のときっていったら，ベーマガはラ製の付録として生まれたころじゃないですか。（愛知県長久午町・ＭＣ－Ａ）……【編：ふーん。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

かわいいキャラのおもしろアクション

けっとばせい2

杉山　義則



●遊びかた●

このゲームは，「ポール君」が風船爆弾をけって爆発させ，おばけをやっつけるというお話です。

まずRUNすると，しばらく待ってタイトルがでます。そこで何かキーを押してスタートです。

画面中央の下のほうにいるのがポール君で，動いているのがおばけです。ポール君をカーソル・キーで動かしてまず黄色い風船をけっとばします（ただぶつかればよい）。そうすると，風船は赤くなって飛んでいきます。

この赤い風船にぶつかると爆発します。その爆風でおばけをやっつけます。おばけにつかまったり，風船がすべてなくなると，ポール君は死んでしまいます。なお，ボールはどの面も五つで，おばけをすべてやっつけると面クリアです。残った風船×100点が入ります。

●プログラムの説明●

風船とおばけの動きと音にマシン語を使っています。POKE文も同様に打ちまちがえないでください。入力し終わったら，SAVEしてから実行しましょう。

なお，入力する前にNEWON15 ⏎としてください。

●最後に●

このゲームは単純ですが少しむずかしいです。何回も挑戦すればなんとかなるでしょう？

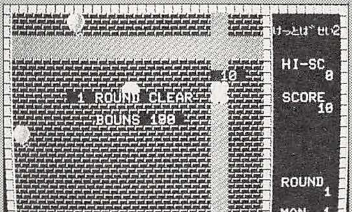
★　　　　★

《第1表》主な変数

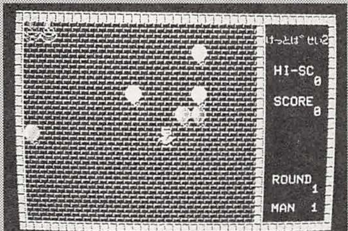
変数	内容
X，Y	ポール君の座標
TX，TY	乱数の座標
BAL	ボールの数
TEK	おばけの数
BT	ボールのデータの最初のアドレス
BS	ボールのデータのつぎに書き込むアドレス
TT	おばけのデータの最初のアドレス
BN，TN	ボール，おばけの消滅した数
FA	ボール，おばけのスピード（3～1）



◀《写真1》けっとばせい2のタイトル画面。適当なキーを押してスタート



▲《写真3》爆発だ！その爆風に敵を巻き込み全滅させるんだよ



◀《写真2》黄色い風船をけると，赤くなる。赤くなった風船をけると…

けっとばせい2のプログラム・リスト

```
10 '
20 '    けっとばせい 2     for BASIC MASTER LEVEL 3 MARK 5      by すぎやま  よしのり
30 '                                                             1987年 12月
40 IF PEEK(&H7000)<>&H6C THEN GOSUB 780
50 WIDTH40:DEFINT A-Z :DEFUSR=&H7511 :X=Y=VX=VY=A=0
60 I$=CHR$(&H1D):W$=CHR$(&H1F):U$=STRING$(6,I$)+W$
70 I$=I$+I$+W$:M$(0)="6F"+I$+"7G":M$(1)="6F"+I$+"8H"
80 C$="  "+I$+"  ":B$="4D"+I$+"5E":F$="2B"+I$+"3C":Y$=":J"+I$+";K":HS=0
90 GOSUB 700: TEK=1:FA=3 : RO=1: MAN=5:SC=0
100 '
110 COLOR 7:CLS:LOCATE 12,12:PRINT"ROUND ";RO:GOSUB 680
120 '-------------------- screen ------------------------------------------
130 SCREEN 0,2: POKE &H7015,0:POKE &H7134,0: BAL=5:POKE 278,32:CLS :GOSUB 630
140 LINE(40,0)-(0,0),"9",B:LINE-(0,22),"9",B
150 LINE(30,22)-(1,1),"9",B:LINE-(40,22),"9",B
160 LINE(2,2)-(29,21)," ",BF :X=14:Y=20
170 FOR I=1 TO BAL:GOSUB 380:LOCATE TX,TY:POKE 278,32: PRINT B$:COLOR 7:NEXT
180 '
190 POKE &H7149,BAL:I=&H71BA:BT=I:BS=I:FOR J=0 TO 5*5:POKE I+J,0:NEXT
```

★お年玉で買ったSLG“ガイフレーム”は，あまりにも敵の移動に時間がかかるので，その間に寝てしまった。電気代がもったいない。（福岡市・ラビィとパティ）……【影：子守唄ならぬ子守ゲームということか。】

```
200 POKE &H7066,TEK:A=&H71F1:TT=A:FOR J=0 TO TEK-1:GOSUB 380
210 POKE A,1:POKE A+1,TX:POKE A+2,TY:POKE A+3,0:POKE A+4,0:POKE A+5,0:A=A+7
220 NEXT:BN=1:TN=1:EXEC&H7500:SCREEN ,1:POKE &HFFE0,4:POKE &H7007,FA:POKE278,32
230 '------------- main -------------------------------------------------
240 K=PEEK(&HFFE0):VX=((K=&H83)-(K=&H85))*2:VY=((K=&H81)-(K=&H84))*2
250 LOCATEX,Y:X=X+VX:Y=Y+VY:O=0
260 POKE &H7138,X:POKE &H7139,Y:POKE &HFFD8,&HFF:EXEC&H7000:A=SCREEN(X,Y)
270 ON INSTR("294",CHR$(A)) GOSUB 410,300,330 :K=PEEK(&HFFE0)
280 PRINTC$:LOCATEX,Y:PRINTM$(O):IFPEEK(&H7134)OR A=&H30 THEN490
290 GOTO 240
300 '-------------------------------------------------------------------
310 X=X-VX:Y=Y-VY:VX=0:VY=0 :RETURN
320 '------------- ける -------------------------------------------------
330 PRINT C$:SCREEN ,2:LOCATE X,Y:PRINT C$:SCREEN ,1
340 LOCATE X,Y:PRINT M$(1):LOCATE X+2,Y-2:PRINT F$
350 POKE BS,1:POKE BS+1,X+2 :POKE BS+2,Y-2 :POKE BS+3,2:POKE BS+4,&HFE
360 BS=BS+5:O=1
370 M=USR(30):LOCATE X,Y:RETURN
380 '------------- ざひょうを きめる --------------------------
390 TX=INT(RND*7)*4+2:TY=INT(RND*4)*4+4
400 IF SCREEN(TX,TY)=&H20 THEN RETURN ELSE 390
410 '------------- ばくはつ ---------------------------------
420 POKE &H7134,0: FOR I=0 TO 5:A=RND*3+4:LINE(X,2)-(X+1,21),"※",A,BF
430 LINE(2,Y)-(29,Y+1),"※",A,BF:POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0:NEXT:PC=10
440 A=TT:FOR I=0 TO TEK-1:Q=PEEK(A+1):W=PEEK(A+2):IF (X=Q OR Y=W)*PEEK(A) THEN G
OSUB550
450 A=A+7:NEXT
460 A=BT:FOR I=0 TO BAL-1:IF X=PEEK(A+1) AND Y=PEEK(A+2) THEN POKE A,0
470 A=A+5:NEXT:POKE &HFFD8,0:EXEC&H7500
480 BN=BN+1:IF BN<=BAL THEN LOCATE X-VX,Y-VY:RETURN
490 COLOR 5:LOCATE X+3,Y:PRINT"OUT !!!":GOSUB 630
500 FOR I=0 TO5:A=USR(500):FOR U=0 TO10:NEXT:A=USR(700):FOR U=0 TO10:NEXT:NEXT
510 MAN=MAN-1:IF MAN>0 THEN 100
520 COLOR 6:POKE &HFFE0,&H64:IF HS<SC THEN HS=SC
530 LOCATE 8,10:PRINT"G A M E  O V E R":LOCATE 8,16:PRINT"PUSH SPACE KEY !"
540 POKE &HFFE0,&H64:A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 90 ELSE 540
550 '---------- てき やっけた -------------------------------
560 POKE A,0:LOCATE Q,W:PRINT Y$:SC=SC+PC
570 COLOR 6:LOCATE Q,W-1:PRINT PC:PC=PC*2:POKE 278,32
580 FOR U=0 TO 10:POKE &HFFD3,255:FOR J=0 TO 10:NEXT:POKE &HFFD3,0:NEXT:TN=TN+1
590 IF TN=<TEK THEN RETURN ELSE TEK=(TEK+1) MOD6:FA=FA-(TEK=0)*(FA>1):TEK=TEK+1
600 GOSUB 630:FOR I=1 TO (BAL-BN)*10:COLOR 7:LOCATE 8,9:PRINT RO;"ROUND CLEAR"
610 LOCATE 11,11:PRINT"BOUNS";I*10 :SC=SC+10:A=USR(300):NEXT :RO=RO+1
620 GOSUB 680:GOTO 100
630 '---------------- スコア ひょうじ ------------------------------------
640 COLOR 6:LOCATE 31,3:PRINT T$;:COLOR 3:PRINT "2" :COLOR 7
650 LOCATE32,6:PRINT USING"HI-SC "+U$+"######"+W$+U$+"SCORE "+U$+"######";HS;SC
660 LOCATE32,17:PRINT USING "ROUND "+U$+"######"+W$+U$+"MAN ##";RO;MAN
670 POKE 278,32:RETURN
680 '--------------- じかん かせぎ ----------------
690 FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
700 '--------------- タイトル ----------------------
710 COLOR 5,0:SCREEN 0,,0:POKE &HFFC6,8:POKE &HFFC7,128:T$="けっとばせい"
720          LOCATE 14,3: PRINT T$;:COLOR 3:PRINT 2
730 COLOR 1:LOCATE 14,24:PRINT T$;:COLOR 2:PRINT 2;
740 POKE 278,32:PRINT:A$=STRING$(14,CHR$(&H1C))
750 LOCATE 14,5:PRINT"   2B   ":PRINT A$;" 6F3C 0@":PRINT A$;" 8H   1A":PRINT
760 COLOR 7:PRINT TAB(8);"by Yoshinori Sugiyama":PRINT:PRINT
770 A$=INPUT$(1):SCREEN 0,,0:RETURN
780 '---------------- きかいご ---------------------------------------
790 T=0:RESTORE 800:FOR I=0 TO 64:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE &H7500+I,A:T=T+A:N
EXT:PRINT T:IF T<>6797 THEN PRINT"Error":END
800 '    screen ,2  -> screen ,1
810 DATA 8E,08,00,10,8E,04,00,A6,80,A7,A0,8C,0B,E7,26,F7,39
820 '    sound
830 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,BE,10,00,7F,FF
840 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
850 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
860 '
870 T=0:FOR I=0 TO 447:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE &H7000+I,A:T=T+A:NEXT:PRINT T
:IF T<>47858 THEN PRINT"Error":END
880 '         ボール と てき の いどう
890 DATA 6C,8C,12,A6,8C,0F,81,03,27,01,39,17,00,53,17,01
900 DATA 33,6F,8C,01,39,00,A6,01,C6,28,3D,EB,84,89,00,C3
910 DATA 04,00,1F,01,39,E7,8C,0F,A1,8C,0C,25,05,27,06,86
920 DATA 02,39,86,FE,39,4F,39,12,8D,DC,A6,42,48,48,31,8D
930 DATA 00,FA,31,A6,EC,A4,ED,84,EC,22,ED,88,28,39,A6,8C
940 DATA 0F,C6,0D,3D,FB,FF,E0,5C,E7,8C,05,1F,98,84,01,39
950 DATA 60,33,8D,01,8C,86,05,A7,8D,00,C6,6F,8D,00,C5,6C
960 DATA 8D,00,C8,A6,8D,00,C4,81,0A,26,07,17,00,8E,6F,8D
970 DATA 00,B9,A6,C0,27,65,6C,43,A6,43,81,03,25,22,A6,42
980 DATA 81,01,27,62,30,8D,00,9D,8D,B4,27,0A,8D,B0,A6,86
990 DATA A7,44,6F,45,20,08,8D,A6,A6,86,A7,45,6F,44,6F,43
1000 DATA 1F,31,17,FF,61,8D,71,EC,C4,ED,8D,00,75,AB,44,EB
1010 DATA 45,ED,C4,A1,8C,72,26,0C,E1,8C,6E,26,07,86,FF,A7
1020 DATA 8D,00,61,39,1F,31,17,FF,3D,A6,84,81,20,27,07,EC
1030 DATA 8C,50,ED,C4,20,AE,1F,31,17,FF,4D,33,46,6A,8C,41
1040 DATA 6D,8C,3E,26,8D,39,A6,8C,3F,E6,C4,17,FF,27,A7,44
1050 DATA A6,8C,36,E6,41,17,FF,1D,A7,45,20,A4,A6,8C,2B,26
1060 DATA 04,86,01,20,01,4F,A7,8C,21,31,8D,00,D4,E6,8C,11
1070 DATA A7,23,31,27,5A,26,F9,39,CC,20,20,ED,84,ED,88,28
1080 DATA 39,00,00,00,00,FE,02,00,00,00,00,00,30,40,31,41
1090 DATA 30,40,3C,4C,33,8D,00,72,86,05,ED,8D,FF,E3,A6,C0
1100 DATA 27,5B,1F,31,17,FE,BF,8D,CF,A6,C4,A7,8D,FF,D3,AB
1110 DATA 42,A7,C4,1F,31,17,FE,AE,E6,84,C1,20,27,0D,A6,8D
1120 DATA FF,C0,A7,C4,A6,42,C6,FF,3D,E7,42,A6,41,A7,8D,FF
1130 DATA B1,AB,43,A7,41,1F,31,17,FE,8C,E6,84,C1,20,27,0D
1140 DATA A6,8D,FF,9E,A7,41,A6,43,C6,FF,3D,E7,43,1F,31,17
1150 DATA FE,74,CC,32,42,ED,84,CC,33,43,ED,88,28,33,44,6A
1160 DATA 8D,FF,7E,6D,8D,FF,7A,26,95,39,00,00,00,00,00,00
1170 '
1180 '--------------------- IG set ---------------------
1190 POKE &HFFE9,1
1200 READ A$:IF A$="*" THEN POKE &HFFE9,0:RETURN
1210 C=VAL("&H"+A$):M=1:GOSUB 1220:M=2:GOSUB 1220:M=4:GOSUB 1220:GOTO 1200
1220 READ A$:Q=1:POKE &HFFEA,M:A=&HA000+8*C
1230 FOR I=A TO A+7:POKE I,VAL("&H"+MID$(A$,Q,2)):Q=Q+2:NEXT :RETURN
1240 '--- ch --------B--------- --------R--------- --------G--------
1250 DATA 00,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1260 DATA 20,DF101000FB020200,0000000000000000,0000000000000000
1270 DATA 30,D71717077F0E1111,0F0F0F0FFF000000,02020202300E1111
1280 DATA 31,DF709887C0201807,00609887402F1F07,0E60988740201807
1290 DATA 32,D90E3F3EFF7E7D7A,071F3F7F7FFFFFFF,000C180030606000
1300 DATA 33,A51A150AF1000200,7F7F3F1F0F030000,0000000000000000
1310 DATA 34,D8061C00B8307000,020F1F3F3E7D7A7D,071F3F7F7FFFFFFF
1320 DATA 35,80000000F0000200,3A1D080400000000,7F7F3F1F0F030000
1330 DATA 36,DE100000C4040100,010F1C1F1F1F0F03,000000071F1F0F03
1340 DATA 37,BC3F370F2000001F,1C7FEFCF0404041F,0003C4800F0E0E1F
1350 DATA 38,BE3F360C20000000,1F7FEECD06000000,0000C0830F070000
1360 DATA 39,FF0155A955A955A9,FF01010101010101,FF01FDFDFDFDFDFD
1370 DATA 3A,EC204340400 70D1C,1F7FFFFFFFFFFF7F,0F386346C8872D5C
1380 DATA 3B,180A22219880601C,7FFFFFFFFFFFFF3E,584AE2A198C1761C
1390 DATA 3C,DD12100595100000,0000071D7590CF30,0D02000515100000
1400 DATA 40,8F80808000728A88,D0D0D0D0FF000000,0000000000708888
1410 DATA 41,FF1619E1030418E0,000619E102F4F8E0,700619E1020418E0
1420 DATA 42,1F80448443824282,E0F8FCFEFEFFFFFF,0000000000000000
1430 DATA 43,050408102B029A64,FEFEFCF8F0C00000,0000000000009864
1440 DATA 44,1F00000001000200,0040A8408042B202,E0F8FCFEFEFFFFFF
1450 DATA 45,010008000B029A64,0400081040009864,FEFEFCF8F0C00000
1460 DATA 46,6F08080003020200,80F000F05858F0C0,000000F05858F0C0
1470 DATA 47,3CE4C08003020278,3FFFF0F020202078,03020000F0707078
1480 DATA 48,183C1C1803020238,993D1C9800000038,193D5CD8E0801038
1490 DATA 4A,0802C32111432270,BEFFFFFFFFFFFFFE,180EE371194B267C
1500 DATA 4B,70E008D101020638,FFFEFFFFFFFFFE7C,70E00AD973066E38
1510 DATA 4C,BF50104051140000,0000E0585615F30C,B040004050140000
1520 DATA "*"
```

★影さん，編さんこんにちは。食事はみんなで食べるとおいしいんだそうです。(三重県四日市市・ヘーイ○○せんにんだよーん)……【影：ムシャムシャ。つぐ美：みんなのぶんまで食べてるー。影：何かちがった？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

カルガリー・オリンピックの興奮をもう一度！

ICE HOCKEY（アイス ホッケー）



人類ネコ科

★はじめに

アイスホッケーなんぞ，作ってみました。サッカーのように見えますが，冬なのでホッケーです（いい加減ですねー）。

★遊びかた

2人用です。コントローラⅠが左，コントローラⅡが右のペンペンを操作します。画面中央のニタニタがパックで相手ゴールに入れると得点です。下のペンペンが左まで行くと時間切れで，得点の多いほうが勝ちとなります。同点の場合はPS（ペナルティ・ショット）ですが，これでは引きわけとなります。

✚字ボタンでペンペン移動，Ⓐボタンでドリブルです。ドリブル中は移動スピードがおそくなります。あと，パックはゴールに押しこまなければ，得点になりません。

《第1表》変数表

X，Y	プレイヤー1ペンペン座標
Z，T	プレイヤー2ペンペン座標
SX，SY	プレイヤー1移動量
SZ，ST	プレイヤー2移動量
SS，PS	移動量，ドリブル中移動量上限
Q，W	パック座標
E，R	得点

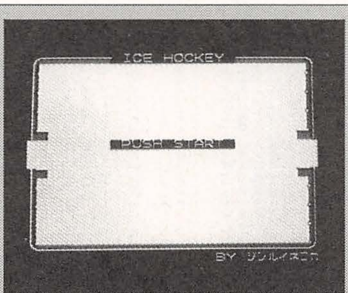
《第2表》プログラム説明

10〜 90	タイトル，初期設定
100〜170	プレイヤー1移動
180〜270	プレイヤー2移動
450〜540	パック移動
550	ゴール
560〜590	時間切れ処理

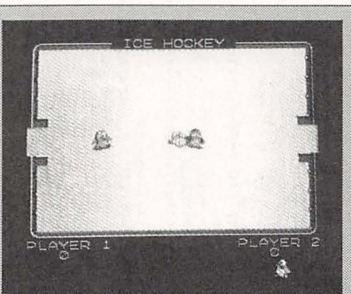
評…みんなせいぞろいの巻（影）



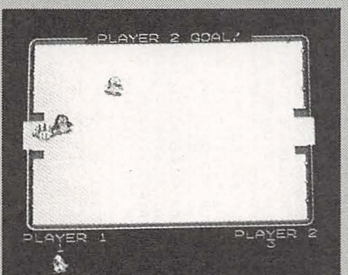
by 石ピー君



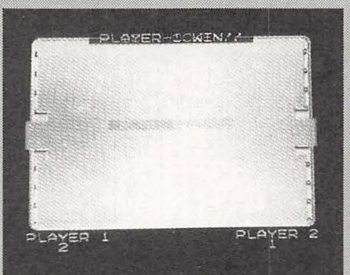
◀《写真1》アイスホッケーのスタート画面。水色のリンクがまぶしい（カラーでなくてゴメン！）



◀《写真2》ドリブルしてくる敵を，ゴール前でディフェンド!!



◀《写真3》慣性が働いてすべっている間にゴールされてしまった



◀《写真4》第1ピリオドしかないけど，2対1でプレイヤー1の勝ち!!

★3月号の『波動の標的』の記事でおかしなことに気づきました。最後の写真で加茂が着ている着物が右前になっている。どうしてだろう？（長野市・**グリフォン**）……【**編**：けっして写真が裏がえしだったのではない。】

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	B10	B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50		I	C	E		H	O	C	K	E	Y		B50	B50	B50	B50	B50	B50	B50	C10
1	B20																											C20
2	B30																											C50
3	B20																											C20
4	B30																											C50
5	B20																											C20
6	B30																											C50
7	B20																											C20
8	B30	B70																									B70	C50
9																												
10														M70														
11																												
12	B30	B70																									B70	C50
13	B20																											C20
14	B30																											C50
15	B20																											C20
16	B30																											C50
17	B20																											C20
18	B30																											C50
19	B20																											C20
20	B40	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	C00	D00

《第１図》ICE HOCKEYのBGグラフィック

ICE HOCKEYのプログラム・リスト

```
10 CGSET1,2:SPRITEON
20 PALETS 1,47,48,38,22:PALETB 0,47,48,2,33:Q=120:PLAY"T2M0Y2V15:T2M0Y2V9
30 VIEW:LOCATE8,9PRINT" PUSH START ":LOCATE18,21PRINT"BY ｼﾞﾝﾙｲﾈｺｶﾞ"
40 IFSTRIG(0)<>1THEN40
50 FORI=0TO4:DEFSPRITEI,(-(I=1)-(I=3),1,0,-(I=2)-(I=3),0)="":NEXT
60 POKE&H680,104,105,106,107,104,105,106,107,105,104,107,106,105,104,107,106,88,
89,90,91:DEFMOVE(0)=SPRITE(4,7,60,96,0,0)
70 POSITION0,216,208:MOVE0
80 VIEW:LOCATE0,21PRINT"PLAYER 1                 PLAYER 2":LOCATE2,22PRINTE:LOCATE22,
22PRINTR
90 X=24:Y=98:SX=0:SY=0:SS=5:PS=2:Z=216:T=Y:SZ=0:ST=0:W=Y:C=0:CC=2:V=1:VV=3:SPRIT
E4,Q,W
100 POKE&H4015,15:K=STICK(0):IFMOVE(0)=0THEN560
110 SX=SX+((K AND1)=1)*(SX<SS)-((K AND2)=2)*(SX>-SS):SY=SY+((K AND4)=4)*(SY<SS)-
((K AND8)=8)*(SY>-SS)
120 X=X+SX:Y=Y+SY:SWAPC,CC:IFK=0 SWAPC,CC
130 IFX<24ORX>216 SX=-SX:X=-(X<24)*24-(X>216)*216:GOSUB490
140 IFY<32ORY>168 SY=-SY:Y=-(Y<32)*32-(Y>168)*168:GOSUB490
150 SPRITECC:SPRITEC,X,Y
160 S=STRIG(0)IFS=0THEN180
170 IFABS(Q-X)<16ANDABS(W-Y)<16 Q=Q+SX:W=W+SY:GOSUB500:IFSX>PS ORSX<-PS SX=PS*SG
N(SX)
180 K=STICK(1)
190 SZ=SZ+((K AND1)=1)*(SZ<SS)-((K AND2)=2)*(SZ>-SS):ST=ST+((K AND4)=4)*(ST<SS)-
((K AND8)=8)*(ST>-SS)
200 Z=Z+SZ:T=T+ST:SWAPV,VV:IFK=0 SWAPV,VV
210 IFZ<24ORZ>216 SZ=-SZ:Z=-(Z<24)*24-(Z>216)*216:GOSUB490
220 IFT<32ORT>168 ST=-ST:T=-(T<32)*32-(T>168)*168:GOSUB490
230 SPRITEVV:SPRITEV,Z,T
240 D=STRIG(1)
250 IFD=0THEN100
260 IFABS(Q-Z)<16ANDABS(W-T)<16 Q=Q+SZ:W=W+ST:GOSUB500:IFSZ>PS ORSZ<-PS SZ=PS*SG
N(SZ)
270 GOTO100
490 POKE&H4004,160,138,255,15:RETURN
500 POKE&H4000,165,155,255,0
505 IFQ<24ANDW>92ANDW<108 K=2:R=R+1:Q=40:GOTO550
510 IFQ>216ANDW>92ANDW<108 K=1:E=E+1:Q=200:GOTO550
520 IFQ<24ORQ>216 Q=-(Q<24)*24-(Q>216)*216
530 IFW<32ORW>168 W=-(W<32)*32-(W>168)*168
540 SPRITE4,Q,W:RETURN
550 CUT0:LOCATE6,0PRINT" PLAYER"K" GOAL! ":PLAY"O4:O2":PLAY"C2DCBAEDCDFEDC:C2DCB
AEDCDFEDC":PAUSE100:MOVE0:RETURN80
560 K=1:IFE<R K=2
570 IFE=R LOCATE7,0PRINT" DRAWN GAME.. ":PLAY"O3:O2":PLAY"B2AGAGEO2C3R2C3:G2FEFE
DO1G3R2G3":PAUSE150:RUN
580 LOCATE6,0PRINT" PLAYER"K" WIN!! "
590 PLAY"O4F2ABDCACADEF:O2F2ABDCACADEF":PAUSE150:RUN
```

★来月からプレゼントを２倍，３倍，いや10倍ぐらいに増やしましょう。そうしましょう。(栃木市・**山ノ井篤史** 15才)……【**影**：今月号は70号のプレゼントがあるから，20倍くらいになっているぞ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

ゴールキーパーもいる2Pゲーム

サッカー
SOCCER



ミトッチ

◉内容

2人用です。カニさんを操って，サッカーを楽しんでください。

◉遊びかた

1プレイヤーの赤カニさんは右のゴールに，2プレイヤーの緑カニさんは左のゴールにシュートすればポイントになる。早く10点取ったほうが勝ち。

それぞれのチームには，ゴールキーパーと，攻めるカニさんがいる。ゴールキーパーは上下に動いて，ただジャンプして，ゴールを守るだけ。

✚ボタンの左右で攻めるカニさんを操って，Ⓑボタンでゴールキーパーも攻めるカニさんもいっしょにジャンプするようになっている。

Ⓐボタンでななめ下へキック，ⒶⒷボタン両方でななめ上へキックする。うまく使いわけて相手をぬき，ゴールを決めよう。

ゴールの上のところに当たると，はね返ってくる。十分に注意しよう。

とんでくるボールにさわれば，ボールは左右に動かなくなる。

ゴールの上のほうは，左右がつながっている。

このゲームでうまくやるコツは，まず，上下のキックを使いわけること。ボールがはね返るのを予想して動く。Ⓐボタンをうまく使うと，ドリブルができるようになることなど，相手のうらをかくことだろう。

《第1表》変数表

X1，Y1	赤カニの座標
X2，Y2	緑カニの座標
X，Y	ボールの座標
A，B	ジャンプ用
C，D	ボール移動用
P1，P2	ポイント数

《第2表》プログラムの流れ

10～ 80	初期設定とスタート入力など
90～140	カニの表示と判定
150～160	ボールの表示
170	カニどうしの判定
180～220	ポイントしているか？
230	ゲーム・オーバー

◉最後に

やっぱりゲームは，やってみておもしろいのが一番ですね。ミトッチは今日も，夢とロマンを追求しています。

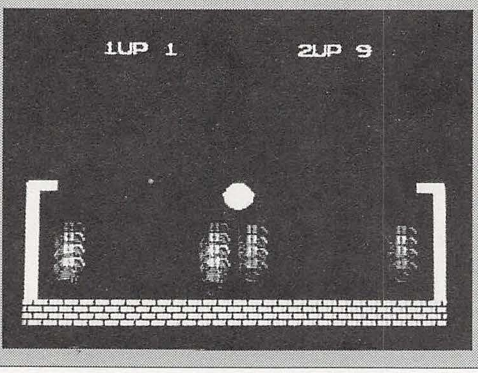
評…久びさ登場！UFP(編)



by MNK

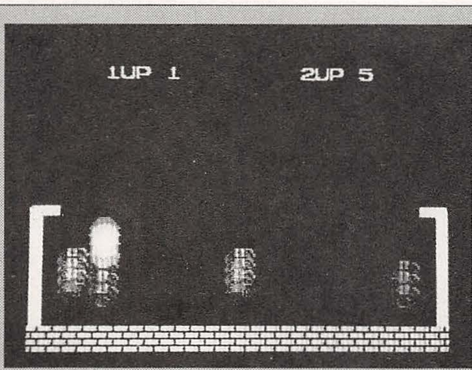


◀《写真1》SOCCERのタイトル画面。ゴールキーパーもいる2Pゲームだ

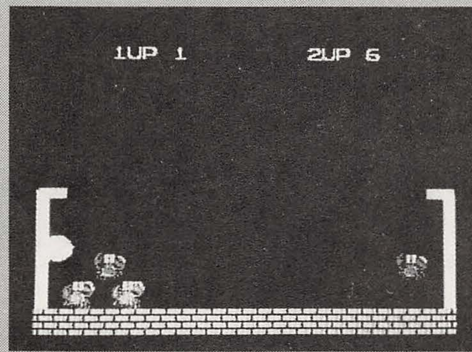


◀《写真2》トスで試合開始。サッカーといっても空中戦がメインのゲーム

★僕の友だちのY君は，はなみずをカツドンにたらしてしまい，それをそのまま食べてしまった。すごいだろう。(広島市・林 俊寛)……【影：きったねー！編：影さんといい勝負ですよ。わかってないようですが……。】



◀《写真3》ゴール前の攻防！キーパーで守っている間に味方を引きもどそう



◀《写真4》2人がかりのディフェンスも突破されてしまった！

Y: X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0						1	U	P		0									2	U	P		0					
1																												
2						K71	K51	L01	K71	K51	L01	K71	K51	L01	K71	K51	L01	K21	K51	L01	K21	K51	L01					
3						K61		K61	K61		K61	K61		K61	K61		K61	K61		K61	K61		K61					
4						K61			K61		K61	K61			K61			K61			K61		K61					
5						L11	K51	L01	K61		K61	K61			K61			K41	K31		K41	K21	L21					
6								K61	K61		K61	K61			K61			K61			K61	L11	L01					
7						K61		K61	K61		K61	K61		K61	K61		K61	K61		K61	K61		K61					
8						L11	K51	L21	L11	K51	L21	L11	K51	L21	L11	K51	L21	K11	K51	L21	K11		K11					
9																												
10	L31	L61																									L61	L71
11	L41					P	U	S	H		S	T	A	R	T		B	U	T	T	O	N						L41
12	L41																											L41
13	L41																											L41
14	L41										B	Y		ミ	ト	ッ	チ											L41
15	L41																											L41
16	L41																											L41
17	L41																											L41
18	L41																											L41
19	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30

《第1図》SOCCERのBGグラフィック

SOCCERのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET,2:FORI=0TO4:DEFSPRITEI,(I MOD3+1-(I>2),1,0,0,0)="":NEXT
20 POKE&H680,88,89,158,159,196,197,198,199,192,193,194,195,196,197,198,199,192,1
93,194,195
30 PALETS 1,31,32,32,32:PALETB 0,31,32,55,39:PALETB 1,31,31,32,43
40 VIEW:SPRITE1,80,159:SPRITE2,160,159:POKE&H4015,15:POKE&H4000,160,187,0,4
50 IFSTRIG(0)<>1GOTO50
60 POKE&H4000,160,139,0,9:FORI=2TO14:LOCATE5,I:PRINT"                    ":NEXT
70 X=120:Y=159:X1=48:Y1=Y:X2=192:Y2=Y:A=0:B=0:C=0:D=0:POKE&H4008,127,0,40,8
80 SPRITE0:SPRITE1,X1,Y:SPRITE2,X2,Y:SPRITE3,32,Y:SPRITE4,208,Y:PAUSE100
90 FORI=0TO1:X1=X1+((STICK(I)=2)-(STICK(I)=1))*4
100 IFABS(X1-120)>72X1=120+SGN(X1-120)*72
110 IFSTRIG(I)=4IFA=0A=-9:POKE&H4000,129,140,200,8
120 IFA Y1=Y1+A:A=A+1-(A=-1)+(A=9)*10
130 IFABS(X-X1)<12ORABS(I*176+32-X)<12IFABS(Y-Y1)<12C=0:IFSTRIG(I)>7C=(1-I*2)*7:
D=D-1:D=2+(STRIG(I)=12)*9:X=X+C:POKE&H4004,65,130,0,9
140 SPRITEI+1,X1,Y1:SPRITEI+3,I*176+32,Y1:SWAPX1,X2:SWAPY1,Y2:SWAPA,B:NEXT
150 X=X+C:Y=Y+D:D=D+1:IFY>158Y=159:C=C/2:D=-10:POKE&H4008,10,0,50,8
160 SPRITE0,X,Y:IFABS(120-X)>88IFABS(Y-99)<8C=SGN(120-X)*7:D=D-1:D=-ABS(D):X=X+C
:POKE&H400C,65,0,142,8
170 IFABS(X1-X2)<14IFABS(Y1-Y2)<12Z=SGN(X1-X2)*6:X1=X1+Z:X2=X2-Z:POKE&H4000,128,
130,0,9
180 IFABS(X-120)<98GOTO90
190 IFY<100X=120-SGN(X-120)*98:POKE&H4004,133,147,100,8:GOTO90
200 IFX>30P1=P1+1:LOCATE8,0:PRINTP1:GOTO220
210 P2=P2+1:LOCATE21,0:PRINTP2
220 POKE&H4000,79,187,0,9:PAUSE100:IFP1<10IFP2<10GOTO70
230 LOCATE9,9:PRINT"GAME  OVER":PLAY"Y2M1V12C3CEF7E5F3C8C3CEF7E5F3D9":RUN
```

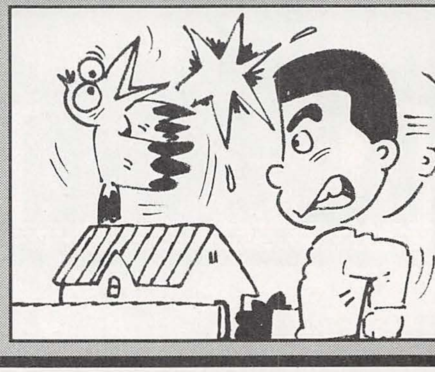
★このハガキには，4年前はじめてベーマガを買ったときの感動がしみ込んでいます。どうですか？（北海道函館市・ＦＬＹＩＮＧ旅夫）……【影：創刊号のハガキだったら涙がちょちょぎれるところだ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

頭突きでトリさんをやっつけるアクション・ゲーム

HEAD(ヘッド) ATTACK(アタック)

佐藤　勝也



◆ストーリー

ある日，ニタニタの国に凶暴なペンペン一族が攻め込んできて，国を乗っ取ろうとしました。そこでニタニタの国の王様は，新田新田頭突拳（ニタニタヅツキケンと読む）の伝承者「ニタロウ」に，ペンペン一族を倒してくれるようにと頼みました。

◆操作方法

Ⓐボタンを押して離すと，押していた長さだけジャンプします。✚ボタンの左右で動きます。ジャンプ中でも動けます。また，Ⓐボタンを押しているときに動くと，それまでためていたジャンプの長さがリセットされます。

◆ルール

下に表示してある残りの数だけ敵を頭突きでやっつけると面クリアで，ラウンド・クリア・ボーナスがもらえ，自分の残数が1増えます。

カニ，アキレス，アカニタニタ，ペンペンの端の部分や上空に並んでいる針に当たったり，トリ，マメニタ，ペンペンに頭以外の部分で触れるとミスになります。

タイトルのとき，セレクト・ボタンで最初からかコンティニューかを選べます。全8面です。

◆改造

450行のZの＊4の4を小さくすると，ペンペンのスピードが遅くなります。

簡単だと思う人は，300行のカニのスピードを1にしてください。

◆入力時の注意

30行のグラフィック・キャラクタ（h4）は，KEY1，CHR$（212）と定義し，F1キーで入力してください。

970行のグラフィック・キャラ（k2，k6）は，カナモードにしてGRPHキーを押しながら，〝3〞または〝7〞を押して入力してください。

◆終わりに

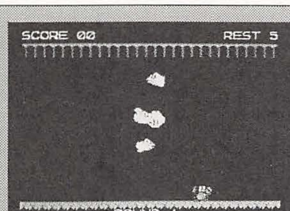
頭突きの判定がきついので，真下から突っ込むとよいでしょう。エンディングの曲は自分で作曲したものですが，かなり作り直したりして，つかれました。

《第1表》変数表

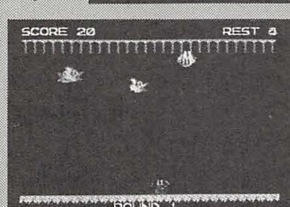
X，Y	ニタニタ座標
J，JH	ジャンプ用
CS	トリのスピード
HX，HY	マメ座標
BX，BY	ペンペン座標
A	アキレスの数
CR	当たり判定用
DI	やっつけた敵の番号
NO	敵の残数
SC	スコア
RO	ラウンド
RE	ニタニタ残数



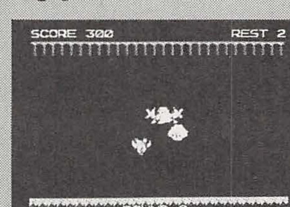
◀《写真1》HEAD ATTACKのタイトル画面。コンティニュー・プレイもできる



◀《写真2》ジャンプして頭突きでトリさんをやっつけよう



◀《写真3》天じょうのハリに当たると1ミスになってしまうよ

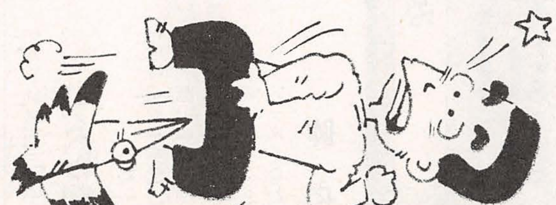


◀《写真4》ボス的（？）存在のペンペン登場！トリさんをよけてやっつけろ!!

★今度OFコーナーで何でも相談をしたらどうでしょうか？（岡山市・清水祐一14才）……【影：私は恋愛相談室を担当することにしよう。つぐ美：相談するほうじゃないですか。影：言ってみたかっただけだヨ！】

HEAD ATTACKのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,2:PALETB 0,14,48,39,22:PLAY"M1Y2
20 RO=1:SCREEN0,1:IFSCR$(25,0)=" "THENGOSUB970
30 SCREEN0:DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="XY2Г":DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="¥」^_":DEFSPRITE
4,(3,0,0,0,0)="h4"
40 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="Pｹｫｻ":DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)="ｺﾛｼｬ"
50 DEFMOVE(3)=SPRITE(14,0,1,1,0,2)
60 SC=0:RE=5:B=1:CS=3
70 CLS:LOCATE8,4:PRINT"HEAD ATTACK":LOCATE10,10:PRINT"START":LOCATE10,12:PRINT"C
ONTINUE":LOCATE10,19:PRINT"1988/1/4":LOCATE6,21:PRINT"PROGRAMED BY SATO
80 T=STRIG(0):IFT=2THENG=1-G:PAUSE20
90 SPRITE0,72,96+G*16
100 IFT<>1THEN80
110 SPRITE0:IFG=0THENRO=1
120 IFRO>2CS=2:IFRO>5CS=1
130 NO=10+RO/3*2:TN=0:IFRO=4OR RO=7THENTN=1
140 VIEW:GOSUB720:LOCATE12,10:PRINT"READY":PAUSE150:LOCATE12,10:PRINT"      "
150 POSITION3,16,168:POKE&H4015,15
160 X=128:Y=168:J=0:JH=0:C=0:CR=0:N=0:BX=16:GOSUB810
170 ONB GOTO280,440
180 'm6m6m6m6m6 ﾆﾀﾆﾀ m6m6m6m6m6
190 IFJ THENGOSUB240
200 T=STRIG(0):IFT=8THENJH=JH+4:N=1
210 IFT=0ANDJH>0THENJ=-1:JH=Y-JH:VY=-4:N=0
220 S=STICK(0):IFS>0ANDS<3THENX=X+((S=1)*(X<224)-(S=2)*(X>16))*4:IFY=168THENJH=0
230 SPRITEN,X,Y:SPRITE-(N=0):RETURN
240 Y=Y+VY:IFY=JH THENVY=-VY
250 IFY=168THENJ=0:JH=0
260 RETURN220
270 'm6m6m6m6m6 ｻﾞ ｺ m6m6m6m6m6
280 GOSUB190
290 IFMOVE(C)=0THENDEFMOVE(C)=SPRITE(15,-(C=1)*4+3,CS,104,0,0):POSITIONC,16-(C=1
)*208,RND(72)+56:MOVEC:GOSUB770
300 KX=XPOS(3):IFMOVE(3)=0ANDY=168THENDEFMOVE(3)=SPRITE(14,3-(X<KX)*4,2,ABS(X-KX
)/2):MOVE3
310 IFTN=0THEN380
320 IFMOVE(4)THEN370
330 CAN4:HX=HX+SGN(X-HX):HY=HY+4:SPRITE4,HX,HY
340 IFHY=176THENGOSUB810
350 IFY-HY<4THENSPRITE4:P=3-(X<HX)*4:Q=(-(P=3)*(224-HX)-(P=7)*(HX-16))/2:DEFMOVE
(4)=SPRITE(11,P,1,Q,0,2):POSITION4,HX,HY:MOVE4:GOSUB780:GOSUB810
360 IFABS(X-HX)<12ANDABS(Y-HY)<20THENCR=2:IFY>HY+8THENCR=1:DI=4:SPRITE4:GOSUB810
370 IFABS(X-XPOS(4))<16ANDABS(Y-YPOS(4))<16THENCR=2
380 IFABS(X-XPOS(C))<12ANDABS(Y-YPOS(C))<22THENCR=2:IFY>YPOS(C)+8THENCR=1:DI=C
390 IFABS(X-KX)<16ANDY>160THENCR=2
400 IFY<48THENCR=2
410 C=C+1+(C=2)*3:IFCR>0THENONCR GOTO540,680
420 GOTO280
430 'm6m6m6m6m6 ﾍﾟﾝﾍﾟﾝ m6m6m6m6m6
440 GOSUB190
450 IFABS(120-BX)>100THENBX=RND(2)*208+16:BY=RND(7)*8+48:Z=((BX)16)*2+1)*4
460 BX=BX+Z:SPRITE2,BX,BY:SPRITE3,BX+16,BY
470 IFMOVE(C)=0THENDEFMOVE(C)=SPRITE(3,5+C+(C=2)*3,1,(152-BY)/2,0,2):POSITIONC,B
X,BY+16:MOVEC:GOSUB770
480 IFABS(X-XPOS(C))<16ANDABS(Y-YPOS(C))<16THENCR=2
490 XX=ABS(X-BX-8):IFXX<16ANDABS(Y-BY)<24THENCR=2:IFXX<8ANDY>BY+8THENCR=1
500 IFY<48THENCR=2
510 C=C+1+(C=A)*(A+1):IFCR>0THENONCR GOTO540,680
520 GOTO440
530 'm6m6m6m6m6 ﾀｵｼﾀ m6m6m6m6m6
540 CR=0:IFB=2THEN600
550 ERADI:GOSUB760:SC=SC+1:NO=NO-1:GOSUB740
560 JH=Y-4:IFNO>0THEN280
570 IFRO<>2ANDRO<>5ANDRO<>8THEN640
580 GOSUB790:PLAY"V15T3O6G1O1CD3E1G4"
590 B=2:A=RO/4:DA=5:GOTO150
600 GOSUB760:SC=SC+2:DA=DA-1:GOSUB740
610 CR=0:JH=Y-4:BX=16:IFDA>0THEN440
620 GOSUB800:PAUSE50
630 CO=25:FORI=0TO15:PALETS 0,14,CO+10,CO,CO-20:PLAY"V2T1O0F2#A":CO=25-(CO=25)*1
3:NEXT
640 GOSUB790:PAUSE50:LOCATE9,10:PRINT"ROUND CLEAR":SC=SC+RO*10:RO=RO+1:RE=RE-(RE
<9)
650 PLAY"V15T3O4F3#FG#GA1F4#G5R9R9":IFRO=9THEN830
660 B=1:TN=-1:GOTO120
670 'm6m6m6m6m6 ﾔﾗﾚﾀ m6m6m6m6m6
680 CUT0,1,2,3,4,5,6,7:CO=16:FORI=0TO5:PALETS 1,0,48,18,CO:PLAY"V2T1O3F2C":CO=18
+(CO=18)*2:NEXT:PAUSE50:GOSUB790
690 RE=RE-1:GOSUB730:IFRE>0THENCR=0:GOTO140
700 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"V15T6O1C1O0BBBG3RF1FFA6":PAUSE100:GOTO60
710 'm6m6m6m6m6 ｲﾛｲﾛ m6m6m6m6m6
720 LOCATE10,21:PRINT"ROUND"RO
730 LOCATE26,0:PRINTRE
740 LOCATE5,0:PRINTSC"0"
750 LOCATE11,22:PRINT"ﾉｺﾘ"NO" ":RETURN
760 POKE&H4000,&H81,&HA,&H40,&H8:RETURN
770 POKE&H4000,&HBF,&HAA,&HFF,&H0:RETURN
780 POKE&H4004,&H82,&HAA,&H90,&HF:RETURN
790 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:SPRITE3:SPRITE4
800 ERA0,1,2,3,4,5,6,7:RETURN
810 HX=128:HY=56:RETURN
820 'm6m6m6m6m6 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ m6m6m6m6m6
830 LOCATE9,10:PRINT"             ":POKE&H4015,15
840 FORI=0TO2:READA$,X
850 FORJ=1TOLEN(A$):LOCATEX+J,5+I*3:PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-5):POKE&H4000,&H
95,&H88,&H1A,&H1:PAUSE20:NEXT:PAUSE30:NEXT:PAUSE200
860 A$="F1AR3F1AR3:BFBF":B$="G5O4C3O3B1A5:BFBF":C$="F3FG04CO3B1A5:BFBFBFB":PL=0
870 PLAY"V15T4:MOY2V4T4O3"
880 FORI=0TO3:PLAY":B5FG3GA5":NEXT
890 FORI=0TO1:PLAY"O3F3GG1GE3RG1E3C4:B3FBFBFBF":PLAY"C1R3F1AO4DO3A#F:BFBF":PLAY"
GG3G1A3DO4C5R2:BFBFBFB":NEXT:PLAY"O3R3:F"
900 PLAY"F5FF3GAFFGAF:BFBFBFBFBFBF":PLAY"FGA#F:BFBF"
910 IFPL=0THENPLAYA$:PL=1:GOTO900
920 PLAY"FGABO4C6:BFBFBF":PLAY"R3O4C5ED#DO3:BFBFBFBFB"
930 PLAYB$:PLAYC$:PLAYC$:PLAY"MOV9":PLAYA$:PLAY"V7":PLAYB$:PLAY"V5":PLAYC$
940 PLAY"V3:V2":PLAYC$:PLAYA$:PLAY"V1:V1":PLAYA$:PLAYA$:PLAYA$:PLAYA$
950 LOCATE12,17:PRINT"E N D":PAUSE300:GOTO20
960 'm6m6m6m6m6 ｶﾞﾒﾝｶｸ m6m6m6m6m6
970 FORI=0TO26STEP2:LOCATEI,1:PRINT"k2k2":LOCATEI,2:PRINT"k6k6":COLORI,20,3:LOCA
TEI,20:PRINTCHR$(217):CHR$(217):NEXT:LOCATE0,0:PRINT"SCORE":LOCATE22,0:PRINT"RES
T":RETURN
980 'm6m6m6m6m6 ﾃﾞ ｰ ﾀ m6m6m6m6m6
990 DATA"ﾚｸﾁｷﾞ%ﾋﾅｨｸ%ﾛ",7,"ﾌｪﾌｪ%ｷﾆﾄﾞｽ%ﾏ%ﾃﾞｪﾗﾇ%ﾁﾅ",3,"ｺﾔｹｫ%ｱMJFI%FYYFHPJWｳ%ﾉ%ﾊﾌﾞｾﾛ
ｸﾞ",-1
```



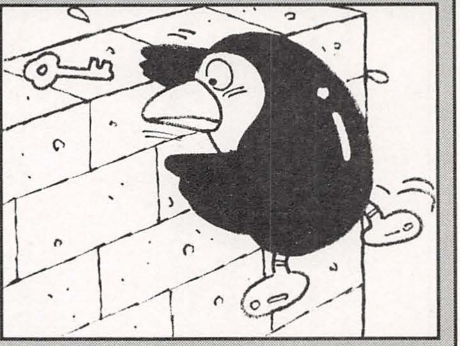
★素朴な質問：ベーマガ・ライターズの中でアニメ通の人ってだれですか？（岐阜県揖斐郡・ＫＮＩＧＨＴ-2000ことＫＩＴＴ）……【影：じつは見城先生が隠れアニメ通だったりする。ただし，ロリータものですが…。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

鍵を取っていくパズルゲーム

TACKLE(タックル) PENGIN(ペンギン)

みどりのタヌキ



★内　容

ただのパズルゲームです。ペンギンを操作して，氷のブロックを左右に動かしながら五つのキーを取ってください。そうすると面クリアです。

面は10面まであるので，じっくり考えよう!!

★遊びかた

4 6 7 8 9 でペンギンを左，右，左上，右上，上に操作します。

ブロックは１個だけ（２個以上接していないとき）なら左右に押すことができます(第１図)。また，ななめに押すことはできません。

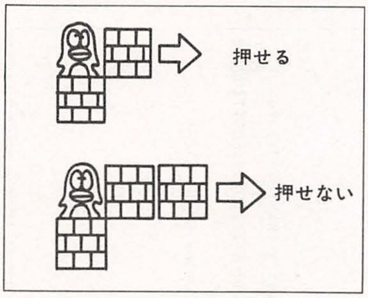
ブロックは１個分だけなら登ることができます(第２図)。このテクニックをうまく使わないとクリアできません。

どうしてもクリアできなくなったら G キーを押してください。ギブアップでペンギン・ミスのところに１匹ペンギンが表示されます。５回ギブアップするとゲーム・オーバーです。

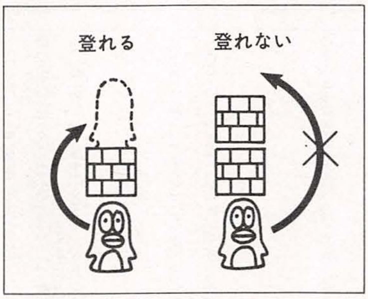
★最後に

ＴＡＣＫＬＥ ＰＥＮＧＩＮの名前の由来は，1543年に鉄砲といっしょに伝わった……のではなくて，僕の学校の友達の高山　巧君のあだ名を使ったものなのです！

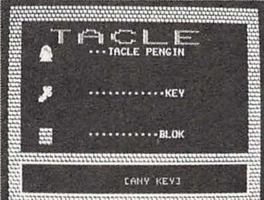
★　　★



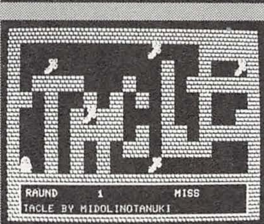
《第１図》ブロックの押しかた



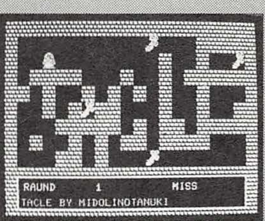
《第２図》ブロックの登ぼりかた



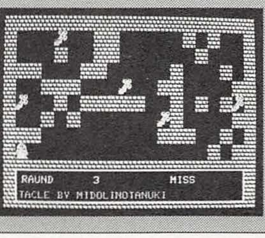
◀《写真１》タイトル画面。しかし，このキーには思わず笑ってしまった



◀《写真２》スタート!! 左下のペンギンを操作してキーを全部取れ!!



◀《写真３》ブロックを登るテクニックをうまく使って上に登っていこう



◀《写真４》これは３面です。少し考えれば簡単に解くことができる

ＴＡＣＫＬＥ　ＰＥＮＧＩＮのプログラム・リスト

```
10 '
20 CLS:WIDTH40,25:DIM TA%(95),KA%(95),SHI%(95),MAP(17,7)
30 '        DATA ヨミコミ
40  RESTORE 440:FOR I=0 TO 95:READ TA%(I):NEXT I
50  RESTORE 480:FOR I=0 TO 95:READ KA%(I):NEXT I
60  RESTORE 520:FOR I=0 TO 95:READ SHI%(I):NEXT I
70 '        タイトル
80 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19:PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),TA%,PSET:NEXT
X,Y
90 GOSUB 1050:GOSUB 1060
100 SYMBOL(88,24),"TACLE",10,2,7
110 SYMBOL(90,24),"TACLE",10,2,2
120 PUT@A(80,40)-(111,55),KA%,PSET
130 PUT@A(80,80)-(111,95),SHI%,PSET
140 PUT@A(80,120)-(111,135),TA%,PSET
150 FOR I=0 TO 3STEP2:SYMBOL(200+I,42),"...TACLE PENGIN",2,1,6
160 SYMBOL(200+I,82),"...........KEY",2,1,6
170 SYMBOL(200+I,122),"...........BLOK",2,1,6:NEXT I
```

★電車で，となりで寝ていた女の子がもたれかかってきたことがあってから，僕は自転車通学をやめ電車通学にしました。(三重県鈴鹿市・相川春利18才)……【編：となりがサングラスをした汚いおじさんじゃなくて良かったネ。】

```
180 COLOR4:LOCATE18,21:PRINT"[ANY KEY]":COLOR7
190 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 190
200 '────── MAIN ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ──────
210 FA=1:MA=5:GOSUB1050:GOSUB1060:GOSUB1080
220 IF MA=0 THEN GOSUB1070:GOTO1160
230 IF FA=11 THEN GOSUB1050:GOTO1180
240 PLAY"V8T87O3L8CGO4CDECO3GEO4L16GR16GR16GR16GR16L8C","V8T87O5L2EDL16CR16CR16C
R16CR16L8G"
250 ON FA GOSUB 950,960,970,980,990,1000,1010,1020,1030,1040:XT=X:YT=Y:GOSUB 105
0:GOSUB 1110
260 FOR YY=0 TO 7:READ A$:FOR XX=0TO 17:MAP(XX,YY)=VAL(MID$(A$,XX+1,1)):IF  MAP(
XX,YY)=1 THEN PUT@A(XX*32+32,YY*16+16)-(XX*32+63,YY*16+31),TA%,PSET
270 IF MAP(XX,YY)=2 THEN PUT@A(XX*32+32,YY*16+16)-(XX*32+63,YY*16+31),SHI%,PSET
280 IF  MAP(XX,YY)=3 THEN PUT@A(XX*32+32,YY*16+16)-(XX*32+63,YY*16+31),KA%,PSET:
MAP(XX,YY)=0
290 NEXT XX,YY
300 I$=INKEY$:IF I$=""THEN IF Y=7 THEN 300 ELSE IF MAP(X,Y+1)<>0 AND MAP(X,Y+1)<
>2 THEN 300
310 PLAY"L32DE":IF Y<7 THEN IF MAP(X,Y+1)<>1 THEN YT=YT+1:GOTO 380
320 XT=XT+((I$="4")AND(X>0))-((I$="6")AND(X<17))
330 IF MAP(XT,Y)<>1 THEN 340 ELSE IF MAP(XT,Y)=1 AND XT<17 AND XT>0 THEN IF  MAP
(XT+XT-X,Y)=0 THEN MAP(XT,Y)=0:MAP(2*XT-X,Y)=1:PUT@A((2*XT-X)*32+32,Y*16+16)-((2
*XT-X)*32+63,Y*16+31),TA%,PSET ELSE XT=X ELSE XT=X
340 IF I$="7" AND X>0 AND Y>0 THEN IF MAP(X-1,Y-1)<>1 THEN XT=XT-1:YT=YT-1
350 IF I$="9" AND X<17 AND Y>0 THEN IF MAP(X+1,Y-1)<>1 THEN XT=XT+1:YT=YT-1
360 IF Y>0 THEN IF I$="8" AND MAP(X,Y-1)<>1 THEN YT=YT-1
370 IF Y>1 THEN IF I$="8" AND MAP(X,Y-1)=1 AND MAP(X,Y-2)<>1 THEN YT=YT-2
380 IF MAP(X,Y)=2 THEN MAP(X,Y)=0:FM=FM+1:IF FM=5 THEN FM=0:FA=FA+1:GOTO 220
390 IF I$="G" THEN MA=MA-1:FM=0:ON MA GOSUB 1150,1140,1130,1120:GOTO220
400 '──────ｷｬﾗ DATA ──────
410 PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),KA%,XOR:X=XT:Y=YT
420 PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),KA%,PSET:GOTO 300
430 '────── BLOK ──────
440 DATA 0,0,32751,-513,32751,-513,16359,-769,0,0,-1025,-16401,-1025,-16401,-153
7,-24601,0,0,32751,-513,32751,-513,16359,-769,0,0,-1025,-16401,-1025,-16401,-153
7,-24601
450 DATA 0,0,2016,-961,224,7175,0,0,0,0,-2017,-30751,14339,-32544,0,0,0,0,2016,-
961,224,7175,0,0,0,0,-2017,-30751,14339,-32544,0,0
460 DATA 0,0,8163,-769,2016,-961,224,7175,0,0,-1921,-24601,-2017,-30752,14339,-3
2544,0,0,8163,-769,2016,-961,480,7175,0,0,-1921,-24601,-2017,-30751,14339,-32544
470 '────── PENGIN ──────
480 DATA 31,-2048,255,-256,1017,-24640,4081,-28688,4089,-24592,4080,4080,3584,11
2,15360,60,16383,-4,-1,-1,-1,-1,-1,-1,4095,-16,4095,-16,16383,-4,-1,-1
490 DATA 0,0,15,-4096,57,25600,49,-29696,9,-28672,15,-4096,511,-128,1023,-64,0,0
,15,-4096,63,1024,255,-256,255,-256,63,-1024,15,-4096,0,0
500 DATA 0,0,15,-4096,57,-25600,49,-29696,9,-28672,15,-4096,511,-128,1023,-64,0,
0,15,-4096,63,-1024,255,-256,255,-256,63,-1024,15,-4096,0,0
510 '────── KEY ──────
520 DATA 3,-16144,12,13068,12,13068,3,-16144,0,0,0,240,0,780,0,780,0,15600,3,-81
92,48,-16384,240,-16384,63,-32768,3120,0,-32,0,0,0
530 DATA 31,-3074,63,-1,63,-1,31,-2,3,-2064,3,-15874,15,-2049,63,-1,255,-2,1023,
-7688,4095,-16384,-1,-16384,-1,-32768,-16,0,-32,0,0,0
540 DATA 28,13070,48,3075,48,3075,28,16142,3,-16,3,-242,15,-1021,63,-1021,255,-1
5602,-1020,504,4047,0,-241,0,-64,0,-3136,0,0,0,0,0
550 '── 1ﾒﾝ ──────
560 DATA 000000000020001111,002000000001001002,011110001001011111
570 DATA 101001010101001000,001012110001001001,001011110101101111
580 DATA 001010101101111000,301010100020000000
590 '── 2ﾒﾝ ──────
600 DATA 000020000000000000,001111100100010010,001000010010100110
610 DATA 211000000111110100,101112010101020101,001000000100010102
620 DATA 001000000000000110,300000000000011100
630 '──── 3ﾒﾝ ──────
640 DATA 000200110000010100,000100110000001000,110001100000100010
650 DATA 001110002001100001,200101111100101012,001010000002100001
660 DATA 110000000001110010,300000000000000101
670 '────── 4ﾒﾝ ──────
680 DATA 000000000000000002,000000200001100110,001001110010000001
690 DATA 002110000010001021,011010001201110010,010000100110011001
700 DATA 010011000001100010,300000000000000000
710 '────── 5ﾒﾝ ──────
720 DATA 301100112100001010,100110100010110020,010011010101110110
730 DATA 101001010101011010,001001010101011010,001000112101010101
740 DATA 001011100011100010,121000111112000101
750 '────── 6ﾒﾝ ──────
760 DATA 210000000002000101,100101010100101000,000002111000101211
770 DATA 110000001100101002,000100000000101010,101000100010101011
780 DATA 000010101000101001,130100001101001011
790 '────── 7ﾒﾝ ──────
800 DATA 000000200000000020,111000002000111000,102100100000100100
810 DATA 101010000101101010,100110003010100001,100010101000100010
820 DATA 100100110000110020,111000100000111010
830 '────── 8ﾒﾝ ──────
840 DATA 310000100002010200,100101210100010100,000000001010010000
850 DATA 102000000000010200,000001011001010000,100110000000010000
860 DATA 001100100110011010,100000000000010010
870 '────── 9ﾒﾝ ──────
880 DATA 000100100000121121,002111011000101110,011121001011111121
890 DATA 000101001000100000,001001001000100001,001011001000100000
900 DATA 000010001101100001,300010001001000001
910 '────── 10ﾒﾝ ──────
920 DATA 000001011010000010,111110101111110101,100101001010111012
930 DATA 010002100000011001,001001110110100011,120101012001010101
940 DATA 010000000000011211,300010000000110110
950 RESTORE 550:X=0:Y=7:RETURN
960 RESTORE 590:X=0:Y=7:RETURN
970 RESTORE 630:X=0:Y=7:RETURN
980 RESTORE 670:X=0:Y=7:RETURN
990 RESTORE 710:X=0:Y=0:RETURN
1000 RESTORE 750:X=1:Y=7:RETURN
1010 RESTORE 790:X=8:Y=4:RETURN
1020 RESTORE 830:X=0:Y=0:RETURN
1030 RESTORE 870:X=0:Y=7:RETURN
1040 RESTORE 910:X=0:Y=7:RETURN
1050 LINE@(32,16)-(608,144),PSET,0,BF:RETURN
1060 LINE@(32,153)-(608,186),PSET,7,BF
1070 LINE@(35,155)-(605,184),PSET,0,BF:RETURN
1080 LOCATE 3,20:PRINT"RAUND"
1090 SYMBOL(40,175),"TACLE BY MIDDLINOTANUKI",2,1,6
1100 LOCATE 26,20:PRINT"MISS"
1110 LOCATE 13,20:PRINTUSING"##":FA:RETURN
1120 PUT@A(445,167)-(476,182),KA%,PSET:RETURN
1130 PUT@A(481,167)-(512,182),KA%,PSET:RETURN
1140 PUT@A(517,167)-(548,182),KA%,PSET:RETURN
1150 PUT@A(553,167)-(584,182),KA%,PSET:RETURN
1160 FORI=0TO8STEP3:SYMBOL(120+I,165),"G A M E  O V E R",3,2,2:NEXTI:PLAY "O5L2E
R8L4DCO4BO5L8CO4BL2A","O6L2ER8L4DCO5BO6L8CO5BL2A"
1170 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1170 ELSE 200
1180 SYMBOL(46,40),"NICE CONVINESION",4,2,4:SYMBOL(36,80),"Thank you by TACLE",4
,2,6
1190 PLAY "V10T95O5L8AR8AR4L4GL8EDCR64CR2DR64DL4CL8DR8EGEL4DL8ER4R8","V10T95O4L8
AR8AR4"
1200 PLAY "O4L8AR64AL4O5CO4L8AO5L8DR8DR8DL4CL8DR8EFEFEFEFL4ER4L16AR16AR16A"
1210 GOTO 1210
```

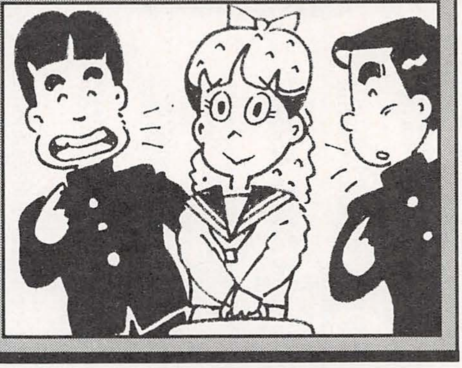
★ぼくの家には，影さんがたくさんいる。黒くて，すばしっこくて，たまに飛ぶやつもいる。そんな影さんが嫌いだ!!(岡山市・**おおはっちゃん15才**)……【**影：なに！じゃあ私がカールルイスだとでも言いたいのか？**】

作品No.4-7

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

男の子を魅惑しちゃえ!!

ファッシネーション
FASCINATON



中山　享

STORY

きょーこちゃんはセーラー服のよく似合うかわいい女の子。いつも男の子たちにつきまとわれています。ほら，今日もまた…。見つからずに帰えれるかなー。

HOW TO PLAY

テンキーできょーこちゃんを動かします。ゲームをはじめた時点では，彼女のまわりだけしか見えません。男の子は見えます。

スペース・キーでウインクしてハートを投げます。ハートは壁やカードを通りぬけることができません。ハートが男の子にうしろから当たると，男の子は魅惑されてしばらく動けなくなります。正面から当たったときは，30%の確率で魅惑されます。

スペース・キーを押したとき，彼女の向いている方向に壁があると，その壁はこわれます。ただし，Bカードがあるときだけです。

男の子を魅惑すると，カードが現れます。Nカードはボーナスで，5枚集めるとストックが1人増えます。Hカードはハートで，ハートの射程距離が長くなります。このカードを取ると射程距離は通常3倍です。Bカードはブレイクで，カード1枚につき一つ壁をこわすことができます。Kカードは，キーで，これを3枚以上集めてEカードを取れば，1ラウンド終了です。EカードはExitで，出口です。このEカードは，出現するのではなく，どこかにあります。

全10面です。がんばってください。

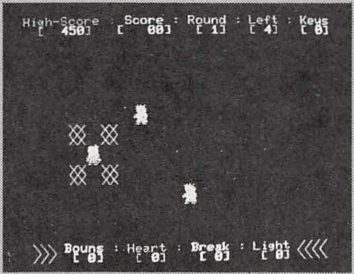
PROGRAM

IF文はあまり使わず，論理式を使うようにしました。ちょっと見ただけではよくわからないところが，いくつかあると思います。たとえば，ONとGOTO文のあとに一つだけ行番号があり，そのつぎにコロン(：)で別の命令を書いてあるところが見られるでしょう。これは，ONのつぎの変数が0や書いてある行番号の数より大きいと，GOTOを無視してつぎの処理へ実行を移すことを利用したものです。

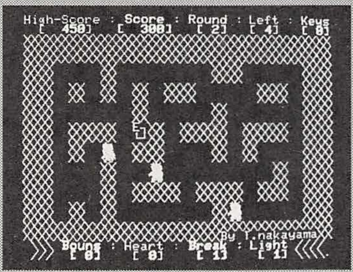
男の子は単純に追いかけてくるのではなく，少し変わった動きをします。しかし，動きが複雑になりすぎたために，だいぶおそくなってしまいました。それに，配列変数だらけということもあって，さらにおそくなっています。とにかく，このゲームはおそいのです。



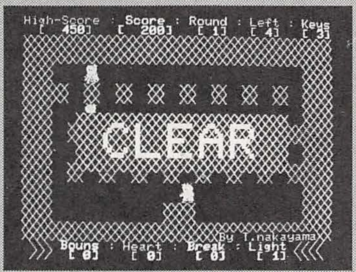
◀《写真1》タイトル画面。セーラー服姿の可愛いい女の子がきょーこちゃんです本当に？



◀《写真2》ハートをぶつけて男の子を魅惑してしまいましょう！



◀《写真3》Lカードを取ると面の全体が見れるようになります



◀《写真4》カギを3個集めてEに入ればラウンド・クリアです

★私は知っている。プランクトンのアオミドロ，サンスターホワイトの歯みがきの絵はスクリューレーザーだってことを。(高知県高岡郡・山崎隆雄15才)……【影：X68Kのピーマンはサンダーブレードだと言うことだな？】

1540～1640行と2270～2360行の行番号の後のスペースをとると速くなったような気がします。

AT LAST

Ⓑカードはあとのほうでたくさん使うので，はじめのうちに集めておきましょう。

このゲームには関係のないことですが，「FM－7 プログラム大全集」に掲載された「LOVE TILE」には隠れメッセージがあります。たいくつでたいくつで死にそうな人は，捜してみてください。

★参考文献

Oh！FM 1987年1月号 P.39

★ ★

《第1表》変数表

キャラクタ・データ

KL( ), KR( )……きょーこ	BL( ), BR( )……BOY
WL( ), WR( )……きょーこ ウインク	ZL( ), ZR( )……メロメロ BOY
HR( ), HR……ハート	CR$( )……カード
VR(,)……仮想V－RAM	LA( )……Light 1
LD( )……Light 2	TX( ), TY( )……BOYの座標
TM( )……BOYの向き	TC( )……BOYの進行方向
TS( )……BOYの状態	TL( )……BOYの進む距離
CT( )……取ったカード数	M1$( ), M2$( )…BGM データ
RD$( )……ステージ・データ	AX( ), AY( )……移動量
KX, KY……きょーこの座標	KM……きょーこの向き
KC……きょーこの進行方向	HS……ハイスコア
SC……スコア	LE……スタック
RO……ラウンド	MG……BGM関係
I, J……ループ用	DA, BA1, D!, DA$
DX, DY……汎用	……汎用

FASCINATIONのプログラム・リスト

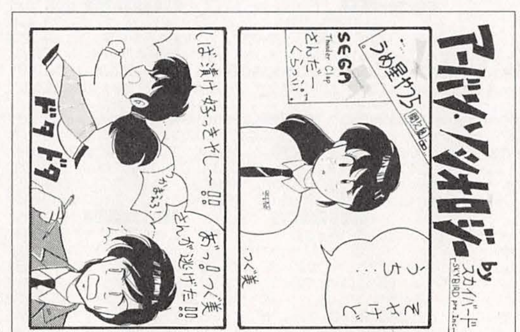
```
1000 REM ************  Fascination Ver.2.0  /  By T.Nakayama  ************
1010 REM ■■■■■■■■■■  Initialize  ■■■■■■■■■■
1020 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:WIDTH 40,25:CLEAR 500,&H5FFF
1030 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:DEFUSR=&H6C00:COLOR 7
1040 LOCATE 14,15:PRINT "Wait a moment":COLOR=(3,6):COLOR=(6,3)
1050 DIM KL(95),KR(95),WL(95),WR(95),BL(95),BR(95),ZL(95),ZR(95),HL(47),HR(47)
1060 DIM VR(19,9),LA(17),LD(419),TX(1),TY(1),TM(1),TC(1),TS(1),TL(1)
1070 DIM CR$(8),CT(8),M1$(7),M2$(7),RD$(9),AX(4),AY(4)
1080 FOR I=&H6C00 TO &H6C2F STEP 16:DA1=0
1090 FOR J=0 TO 15:READ DA$:DA=VAL("&H"+DA$):POKE I+J,DA:DA1=DA1+DA:NEXT
1100 READ DA$:IF DA$<>HEX$(DA1) THEN BEEP:PRINT "Data Error":END ELSE NEXT
1110 FOR I=0 TO 63 STEP 2:GOSUB 2470:KL(I)=USR(DA):KL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1120 FOR I=0 TO 63 STEP 2:GOSUB 2470:BL(I)=USR(DA):BL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1130 FOR I=16TO 31 STEP 2:GOSUB 2470:HL(I)=USR(DA):HL(I+1)=USR(DA1):NEXT
1140 FOR I=0 TO 8:READ CR$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ M1$(I),M2$(I):NEXT
1150 FOR J=0 TO 9:READ RD$(I):NEXT:FOR I=0 TO 4:READ AX(I),AY(I):NEXT
1160 REM ■■■■■■■■■■  Character Make  ■■■■■■■■■■
1170 KX=0:KY=-1:KM=0:GOSUB 2270:KY=0:GOSUB 2270:DX=0:DY=1:DA1=0:GOSUB 2310
1180 DY=2:GOSUB 2310:DY=3:GOSUB 2350:SYMBOL(8,64),"♥",2,1,2:PSET(7,73,2)
1190 LINE(14,28)-(17,29),XOR,3:GET@A(0,24)-(31,39),WL,G
1200 FOR I=0 TO 31:GET@A(I,8)-(I,79),LD,G:PUT@A(63-I,8)-(63-I,79),LD,PSET:NEXT
1210 GET@A(0,56)-(31,71),ZL,G:GET@A(32,56)-(63,71),ZR,G
1220 GET@A(0,40)-(31,55),BL,G:GET@A(32,40)-(63,55),BR,G
1230 GET@A(32,8)-(63,23),KR,G:GET@A(32,24)-(63,39),WR,G
1240 GET@A(0,72)-(31,79),HL,G:GET@A(32,72)-(63,79),HR,G
1250 REM ■■■■■■■■■■  Title  ■■■■■■■■■■
1260 PLAY"T180L805S0M8000","T180L804S0","T180L804V14"
1270 PLAY"GGG4GFEFF4A2R4","CCC4C03AGAA4F2O4D4","GFEGFEDFEDCED03BG4"
1280 CLS:FOR I=10 TO 71 STEP 2:LINE(0,I)-(639,I),PSET,1:NEXT
1290 PLAY"FFF4FEDEE4G2R4G","O3BBB4BGFGG4E2O4C4C","O4FEDFEDCEDC03B04DC03A04G4G"
1300 DA$="FASCINATION":SYMBOL(9,18),DA$,7,6,7:SYMBOL(16,18),DA$,7,6,5
1310 PLAY"GG4GFEFF4A4O6D4O5B4GGGA","CC4C03AGAA4F4B4G4GFEG","FEGFEDFEDCEDCN36DEDC
E"
1320 SYMBOL(9,22),DA$,7,6,5:SYMBOL(16,22),DA$,7,6,5
1330 PLAY"FFFGE4GBE2","FEDEC4E8C2","DC03B04D03GGAB04CCC"
1340 KX=6:KY=4:KM=0:DX=13:DY=4:DA1=0:GOSUB 2270:GOSUB 2310:COLOR 3:LOCATE 8,14
1350 PRINT"Kyoko chan    Zokkon Boy":COLOR 2:LOCATE 12,20:PRINT"Push SAPCE key"
1360 COLOR 7:IF INKEY$<>" " THEN 1360
1370 REM ■■■■■■■■■■  Initialize 2  ■■■■■■■■■■
1380 SC=0:LE=4:RO=0:FOR I=0 TO 3:CT(I)=0:NEXT
1390 CT(4)=0:CT(3)=0:GOSUB 2150
1400 MG=0:KX=9:KY=5:KM=0:KC=0:GOSUB 2410:TX(0)=2:TY(0)=1:TX(1)=17:TY(1)=8
1410 FOR I=0 TO 1:TM(I)=1-I:TC(I)=3-I:TS(I)=0:TL(I)=RND*4+3
1420 DX=TX(I):DY=TY(I):DA1=TM(I):GOSUB 2310:NEXT:COLOR 7
1430 PLAY "T170L8S0M700005","T170L4V1303"
1440 REM ■■■■■■■■■■  B.G.M.  ■■■■■■■■■■
1450 DA=PEEK(&H619) AND &H3F:DA1=PEEK(&H61A) AND &H3F:DA=DA-(DA<DA1)*64
1460 IF DA1>=DA-18 THEN PLAY M1$(MG),M2$(MG):MG=MG+1+(MG=7)*8
1470 REM ■■■■■■■■■■  Kyoko chan Move  ■■■■■■■■■■
1480 DA$=INKEY$:ON -(DA$=" ") GOTO 1670:ON -(DA$="") GOTO 1500
1490 KC=-INT(VAL(DA$)/2)*(DA$<>"5"):KM=((KC<>2)+KM)*(KC=2 OR KC=3)+KM
1500 ON KC+1 GOTO 1530:DA=VR(KX+AX(KC),KY+AY(KC)):KC=-KC*(DA<>1)
1510 GOSUB 2440:KX=KX+AX(KC):KY=KY+AY(KC):GOSUB 2410:IF DA>1 THEN GOSUB 1810
1520 REM ■■■■■■■■■■  Boys Move  ■■■■■■■■■■
1530 FOR J=0 TO 1:DX=TX(J):DY=TY(J):ON TS(J)+1 GOTO 1570
1540   ' +++++  Boy Wait +++++
1550   TL(J)=TL(J)-1:ON TL(J)+1 GOTO 1620:DA1=TM(J):GOSUB 2330:GOTO 1650
1560   ' +++++  Boy Move  +++++
1570   ON TL(J)+1 GOTO 1620:TL(J)=TL(J)-1
1580   DA=VR(DX+AX(TC(J)),DY+AY(TC(J))):ON DA GOTO 1620
1590   GOSUB 2370:DA1=TM(J):DX=DX+AX(TC(J)):DY=DY+AY(TC(J)):GOSUB 2310
1600   TX(J)=DX:TY(J)=DY:IF DX=KX AND DY=KY THEN 2030 ELSE 1650
1610   ' +++++  Boy Turn  +++++
1620   TS(J)=0:TL(J)=3+RND*4:DA=SGN(DX-KX)*(RND>.5):DA1=SGN(DY-KY)*(RND(0)<=.5)
1630   DA=-(DA=1)*3-(DA=-1)*2+DA1-(DA1=-1)*5:TC(J)=DA
1640   TM(J)=((DA<>2)+TM(J))*(DA=2 OR DA=3)+TM(J):DA1=TM(J):GOSUB 2310
1650 NEXT:GOTO 1450
1660 REM ■■■■■■■■■■  Wink  ■■■■■■■■■■
1670 GOSUB 2290:GOSUB 2570:DX=KX+AX(KM+2):DY=KY:DA1=CT(1)+3:DA=VR(DX,DY)
1680 ON DA GOTO 1910:IF DA THEN 1730 ELSE GOSUB 2350:GOTO 1710
1690 DA=VR(DX+AX(KM+2),DY):ON DA+1 GOTO 1700:GOTO 1730
1700 GOSUB 2370:DX=DX+AX(KM+2):ON -(DX=1 OR DX=18) GOTO 1730:GOSUB 2350
1710 IF (DX=TX(0) AND DY=TY(0)) OR (DX=TX(1) AND DY=TY(1)) THEN 1750
1720 FOR I=1 TO 50:NEXT:DA1=DA1-1:ON DA1+1 GOTO 1730:GOTO 1690
1730 KC=0:GOSUB 2270:GOSUB 2370:GOTO 1530
1740 REM ■■■■■■■■■■  Mero Mero Boy  ■■■■■■■■■■
1750 DA=-(DX=TX(1) AND DY=TY(1)):IF (TM(DA)<>KM AND RND>=.4) OR TS(DA)THEN 1730
1760 TS(DA)=1:TL(DA)=12:DA1=TM(DA):KC=0:DA1=4:GOSUB 2330:GOSUB 2590
1770 DX=INT(RND*16)+2:DY=INT(RND*8)+1:IF VR(DX,DY) THEN 1770
1780 DA=INT(RND*7):DA=DA+(DA=5)*3+(DA=6)*2:VR(DX,DY)=DA+2
1790 GOSUB 2390:GOSUB 2270:GOTO 1530
1800 REM ■■■■■■■■■■  Take Card  ■■■■■■■■■■
1810 IF DA=7 THEN 1890
1820 DA=6:GOSUB 2610:DX=KX:DY=KY:DA1=0:GOSUB 2390:GOSUB 2410:DA=VR(KX,KY)-2
```

★弁：「ばかめ」景：「スパッ」弁：「これで勝ったと思うなよ…」頼：「我が魂は不滅じゃ！」いやー，何回プレーしてもいいですねー，ドラスピは。（京都府舞鶴市・CHEAP-YAS15才）……【影：うわーい！なんて大ボケだ!!】

```
1830 VR(KX,KY)=0:IF DA<>5 THEN CT(DA)=CT(DA)+1:SC=SC+5:GOSUB 2520
1840 ON DA+1 GOTO 1850,1860,1860,1870,1860,1890
1850 IF CT(0)=5 THEN CT(0)=0:LE=LE+1:BEEP:GOSUB 2510
1860 RETURN
1870 GET@(0,2)-(39,22),LD:PUT@(0,2)-(39,22),LD,4:GOSUB 2440:FOR I=0 TO 1
1880 DX=TX(I):DY=TY(I):DA1=TM(I):ON TS(I) GOSUB 2310,2330:NEXT:RETURN
1890 IF CT(4)<3 THEN RETURN ELSE RETURN 1960
1900 REM   Break Wall
1910 IF CT(2)=0 OR DX=1 OR DX=18 THEN 1940
1920 DA1=-4*(CT(2)<>0):DA=6:VR(DX,DY)=0:GOSUB 2390:GOSUB 2410
1930 CT(2)=CT(2)-1:LOCATE 23,24:PRINT USING "##":CT(2);
1940 KC=0:GOSUB 2270:GOTO 1530
1950 REM   Round Clear
1960 EXEC &HEC05:PLAY "T18005L4M8000S0","T18004L4S0","T18003L8V13"
1970 PLAY "GEAG8F8","EEFE8D8","CGEGCGEG"
1980 LINE(7,10)-(33,15),"X",1,BF:SYMBOL(160,88),"CLEAR",8,4,5
1990 PLAY "E8D8CCC8D8EE8F8GA","C8D8CCC8D8CC8D8ED","CGEGCGEGFN37AN37FN37AN37"
2000 PLAY "O6D8CC2","D8CC2","CGEGC4C8":FOR I=0 TO 9500:NEXT
2010 IF RO=9 THEN 2070 ELSE RO=RO+1:GOTO 1390
2020 REM   Out !
2030 EXEC &HEC05:PLAY "T24006L24S0M500CEGBAFDO5DFABGEC":FOR I=0 TO 1800:NEXT
2040 IF LE=0 THEN 2060 ELSE LE=LE-1:GOSUB 2510
2050 GOSUB 2440:FOR I=0 TO 1:DX=TX(I):DY=TY(I):GOSUB 2370:NEXT:GOTO 1400
2060 REM   Game Over
2070 EXEC &HEC05:PLAY "T200L4O4S0M5000","T200L4O4S0","T200L4O4VS0"
2080 PLAY "GO5CCCEDDDG8F8","RRCRERDRG","RRO3ARO4CRO3BRO4E"
2090 LINE(7,10)-(33,15),"X",2,BF:SYMBOL(148,88),"GAME OVER",5,4,7
2100 PLAY "ECDO4BO5CRREG2F2","RCRO3BRO4CRERGRF","RO3ARGRARO4CRERD"
2110 PLAY "E2D2CRO4GRO5C","RERDRCRO3GO4C","RCRO3BRAREC":FOR I=0 TO 10000:NEXT
2120 LOCATE 13,18:COLOR 3:PRINT "Push SPACE key":COLOR 7
2130 FOR I=0 TO 5000:IF INKEY$<>" " THEN NEXT:GOTO 1260 ELSE 1380
2140 REM   Make Screen
2150 CLS:DA$=CHR$(17)
2160 PRINT DA$+"2High-Score : "+DA$+"5Score : "+DA$+"1Round : "+DA$+"4Left : "+D
A$+"3Keys";
2170 PRINT DA$+"2  [      ]   "+DA$+"5[      ]   "+DA$+"1[  ]   "+DA$+"4[  ]   "+D
A$+"3[  ]";
2180 LOCATE 0,23:PRINT DA$+"4 \\\ "+DA$+"5Bouns : "+DA$+"2Heart : "+DA$+"6Break
: "+DA$+"3Light "+DA$+"4////"
2190 PRINT DA$+"4 ///  "+DA$+"5[  ]    "+DA$+"2[  ]    "+DA$+"6[  ]    "+DA$+"3[
  ] "+DA$+"4\\\\";:GOSUB 2510:COLOR 0:DA1=0
2200 LINE(0,2)-(39,22),"X",,BF:LOCATE 25,22:PRINT"By T.nakayama";
2210 FOR I=0 TO 19:VR(I,0)=1:VR(I,9)=1:VR(1,I¥2)=1:VR(18,I¥2)=1:NEXT
2220 FOR DY=1 TO 8:DA$=MID$(RD$(RO),DY*4-3,4):GOSUB 2480:FOR DX=2 TO 17
2230 DA=VAL(MID$(DA$,DX-1,1)):VR(DX,DY)=DA:DA=DA+6:GOSUB 2390:NEXT:NEXT
2240 DX=VAL("&H"+MID$(RD$(RO),33,1))+2:DY=VAL("&H"+RIGHT$(RD$(RO),1))+1
2250 VR(DX,DY)=7:DA=5:GOSUB 2390:RETURN
2260 REM   Character Put
2270 ON KM  GOTO 2280:PUT@A(KX*32,KY*16+24)-(KX*32+31,KY*16+39),KL,PSET:RETURN
2280                  PUT@A(KX*32,KY*16+24)-(KX*32+31,KY*16+39),KR,PSET:RETURN
2290 ON KM  GOTO 2300:PUT@A(KX*32,KY*16+24)-(KX*32+31,KY*16+39),WL,PSET:RETURN
2300                  PUT@A(KX*32,KY*16+24)-(KX*32+31,KY*16+39),WR,PSET:RETURN
2310 ON DA1 GOTO 2320:PUT@A(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+39),BL,PSET:RETURN
2320                  PUT@A(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+39),BR,PSET:RETURN
2330 ON DA1 GOTO 2340:PUT@A(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+39),ZL,PSET:RETURN
2340                  PUT@A(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+39),ZR,PSET:RETURN
2350 ON KM  GOTO 2360:PUT@A(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+31),HL,PSET:RETURN
2360                  PUT@A(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+31),HR,PSET:RETURN
2370 LINE(DX*32,DY*16+24)-(DX*32+31,DY*16+39),PRESET,,BF:RETURN
2380 LINE(KX*32,KY*16+24)-(KX*32+31,KY*16+39),PRESET,,BF:RETURN
2390 COLOR DA1:LOCATE DX*2,DY*2+3:PRINT CR$(DA);
2400 LOCATE DX*2,DY*2+4:PRINT CR$(DA+(DA-8)*(DA<6));:COLOR 7:RETURN
2410 ON CT(3)+1 GOTO 2420:GOTO 2270
2420 DX=KX*2-2:DY=KY*2+1:GET@(DX,DY)-(DX+5,DY+5),LA
2430 PUT@(DX,DY)-(DX+5,DY+5),LA,4:GOTO 2270
2440 ON CT(3)+1 GOTO 2450:GOTO 2380
```

```
2450 PUT@(KX*2-2,KY*2+1)-(KX*2+3,KY*2+6),LA,0:RETURN
2460 REM   Subroutines
2470 READ DA$:DA=VAL("&H"+LEFT$(DA$,2)):DA1=VAL("&H"+RIGHT$(DA$,2)):RETURN
2480 D!=VAL("&H"+DA$):DA$="":FOR I=0 TO 15:DA=D!-INT(D!/2)*2:D!=INT(D!/2)
2490 DA$=RIGHT$(STR$(DA),1)+DA$:NEXT:RETURN
2500 REM   Score Print
2510 LOCATE 23,1:PRINT USING"##";RO+1:LOCATE 30,1:PRINT USING"##";LE;
2520 FOR I=0 TO 3:LOCATE 7+I*8,24:PRINT USING"##";CT(I);:NEXT
2530 LOCATE 37,1:PRINT USING"##";CT(4);
2540 HS=(HS-SC)*(HS<SC)+HS:LOCATE 3,1:PRINT USING"####0";HS;
2550 LOCATE 13,1:PRINT USING"####0";SC;:RETURN
2560 REM   Sound Sub.
2570 SOUND 7,56:SOUND 10,14:SOUND 5,0:FOR I=100 TO 50 STEP -5:SOUND 4,I:NEXT I
2580  SOUND 7,60:SOUND 10,0:RETURN
2590 SOUND 7,56:SOUND 10,14:SOUND 5,0:FOR I=-6 TO 6:SOUND 4,100+I*I
2600  FOR J=0 TO 3:NEXT J,I:SOUND 7,60:SOUND 10,0:RETURN
2610 SOUND 7,56:SOUND 10,14:SOUND 5,0:FOR I=0 TO 10:SOUND 4,30+INT(RND*50)
2620  FOR J=0 TO 3:NEXT J,I:SOUND 7,60:SOUND 10,0:RETURN
2630 REM   Data
2640 REM +++++ Machine Language Data +++++
2650 DATA 81,02,27,01,39,A6,03,33,04,C6,02,E7,8D,00,16,44 ,45A
2660 DATA 56,57,44,56,57,44,56,57,44,56,57,36,04,6A,8D,00 ,4B1
2670 DATA 04,26,EC,4F,39,02,20,D3,D8,C0,20,B7,AE,B3,BA,E9 ,806
2680 REM +++++ Character Data +++++
2690 DATA 0020,0018,0200,0F80,0AD0,1AD0,0FE0,1FF0,17C8,3B38,5CF8,36FC,6D5E,5D64
2700 DATA 1BB8,0000,0020,0FF8,1FF8,1FF8,1AF8,1AF8,0FE8,0388,0830,04C0,4300,0118
2710 DATA 0000,0000,0000,1C70,0000,0000,0000,0A80,0D68,0D68,07F0,0FF8,3FFC,7FFC
2720 DATA 7FDC,0FFC,0FF8,1EFC,1F7C,0000,0488,1FF0,0FF8,1FFC,0D7C,0D7C,07F8,01C0
2730 DATA 0000,4100,4000,011C,0000,0000,0000,1E3C,0000,0C00,1E00,7E00,7E00,3F04
2740 DATA 0051,0000
2750 DATA "N┐","H┐","B┐","L┐","K┐","E┐","  ","XX","└┘"
2760 REM +++++  B.G.M. Data  +++++
2770 DATA CCG4CCG4,GEGE,AGFA4GF4,AFAF,CCG4CCG4,GEGE,FEDD4CD4B405,AFFD
2780 DATA CCG4CCG4,GEGE,AGFA4GF4,AFAF,GFEGFED4,GEFD,C4EC2R8,GECC
2790 REM +++++ Screen Data +++++
2800 DATA 0000AAAA0000555500005555000018020,10305586042072EE462810021776502053
2810 DATA 11880000B81D02C0E81702C0B81D0180F0,00007EFE40025FFA100840027EFE0000D2
2820 DATA 00002AB8312B29380000015CF994015CB2,218421840420A425A42502402184218467
2830 DATA 0114495C0910FBE60AA04FBF11202504C0,10490482492012082092092492080490E5
2840 DATA 00001111222233332220555555554444F2,2226888F22278888222888822228888F0
2850 REM +++++ Other Data +++++
2860 DATA 0,0,0,1,-1,0,1,0,0,-1
2870 '
2880 '==========================================================================
2890 '     Fascination ver.2.0  /  Programed by T.Nakayama  /  1988/01/11
2900 '==========================================================================
```

評…こんどこの手で…(影)



by スカイバード

★今，光ＧＥＮＪＩの人気がすごいが，五木ひろしさんや北島三郎さんたちはどういう目で彼らを見ているのだろうか？(和歌山県那賀郡・TE-ITE13才)……【影：五木ひろしさんだから，たぶん細い目で見ているハズ。】

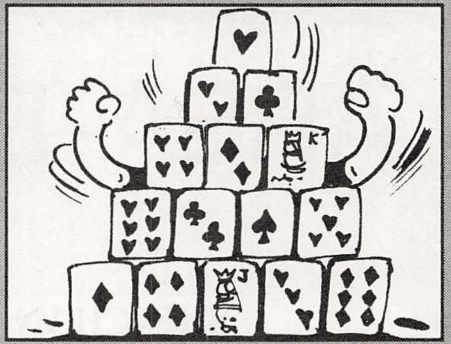
作品No.4-8

FP-1000/1100用

一風変わった神経衰弱

PYRAMID（ピラミッド）

朝海　雄甚



FP-1100

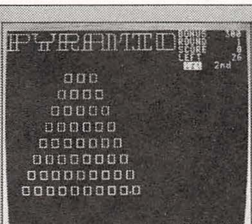
内容……

ピラミッド状に積まれた神経衰弱です。ただ，カードを２枚そろえて取ったとき，他のカードをくずしてしまったら終わりです（１人用）。

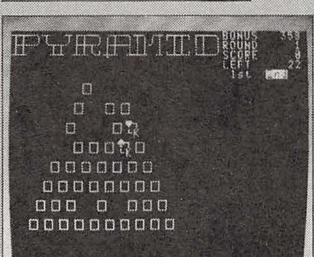
使用方法……

テンキーで〝ー〟を動かし，２枚のカードを指定します（9キーを押すと指定できる）。するとカードが開きます。もし，まちがって指定した場合，0キーを押すともどります。

ある程度進んで，もう取れない（取ったらくずれる）と思ったらENTERキーを押すと残りのカードを開いてつぎのステージへいきます。



◀《写真1》早い話，神経衰弱のゲームだよ



▲《写真2》はいこのとおり，ピラミッドをくずさずにね



◀《写真3》もうギブアップ？ENTERキーを押した状態

点数について……

最初ＢＯＮＵＳは300あります。２枚開いたとき，ちがっていたら，その２枚の和がＢＯＮＵＳから引かれます。同じなら，その２枚をかけた数がＢＯＮＵＳに加算されます。

すべて開くとスタート時のＢＯＮＵＳが増えますが，ENTERキーですべて開いてしまうと，残りをたした数がＢＯＮＵＳから引かれます。そして残っていた枚数だけスタート時のＢＯＮＵＳが減ります。

ＢＯＮＵＳが０になったら，ゲーム・オーバーです。

PYRAMIDのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2:CLEAR
20 SCREEN 2.1.7.1:WIDTH40:COLOR1.0.7.1:BEEPOFF:DEFINT A-Z
30 DIM C(52).H(52).A(40.25).A$(52)
40 PRINTCSR(14.24)"Wait a minute.";CSR(0.0);:COLOR 2
50 PRINT"           BONUS"
60 PRINT"           ROUND"
70 PRINT"           SCORE"
80 PRINTCSR(28.3)"LEFT"CSR(29.4)"1st  2nd":COLOR 4
90 PRINTCSR(23.14)"         "
100 PRINTCSR(23.15)"         "
110 PRINTCSR(23.16)"         "
120 PRINTCSR(23.17)"         "
130 PRINTCSR(23.18)"         "
140 PRINTCSR(23.19)"         "
150 PRINTCSR(23.20)"         "
160 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
170 B$="A23456789TJQK":C$="♦♥♣♠":K=1:FORI=1TO4:FORJ=1TO13:A$(K)=MID$(C$.I.1)+"
┐"+A$+"└"+MID$(B$.J.1):K=K+1:NEXTJ.I
180 DATA-1.2.1.2.0.0.-2.0.2.0.0.0.-1.-2.1.-2
190 FOR I=1 TO 8:READ M(I).N(I):NEXT
200 K=1:FORI=1TO8:FORJ=1TOI+2:C(K)=K:A(8-I+J*2.I*2+3)=K:K=K+1:NEXTJ.I
210 B$="┌┐"+A$+"└┘":C$="  "+A$+"  "
220 V=300:R=1:S=0
230 M=9:N=5:L=26:B=V:H(0)=1
240 COLOR 2:FORI=1TO8:FORJ=1TOI+2:PRINTCSR(8-I+J*2.I*2+3)B$:NEXT J.I
250 LOCATE34.2:PRINTUSING"#####":S:LOCATE37.1:PRINTUSING"##":R:GOSUB 540
260 FORI=1TO50:Q=RND(1)*52+1:W=RND(1)*52+1:SWAP C(Q).C(W):RANDOMIZE:NEXT:SCREE
N 2.2.2.1
270 PRINTCSR(29.4)REV"1st"NORM"  2nd"
280 F=1:X=M:Y=N:Q=X:W=Y:GOSUB320:X=Q:Y=W:IF F=3 THEN 560
290 PRINTCSR(29.4)"1st  "REV"2nd"
300 F=2:M=X:N=Y:Q=M:W=N:GOSUB320:M=Q:N=W:IF F=3 THEN 560
310 IF M=X AND N=Y THEN X=M:Y=N:GOTO 300 ELSE 380
320 LOCATE Q.W:I$=INPUT$(1)
330 J=VAL(I$):IF J>0 AND J<9 THEN D=Q+M(J):E=W+N(J):IF A(D.E)>0 THEN Q=D:W=E
340 IF F=2 AND I$="0" THEN M=Q:N=W:GOTO 270
350 IF H(A(Q.W))=0 AND I$="9" THEN RETURN
360 IF I$=CHR$(23) THEN F=3:RETURN
370 GOTO 320
380 PRINTCSR(X.Y)A$(C(A(X.Y)))CSR(M.N)A$(C(A(M.N)))
390 Q=(C(A(X.Y))-1) MOD 13+1:W=(C(A(M.N))-1) MOD 13+1:IF Q=W THEN 430
400 FORI=1TOQ+W:B=B-1:GOSUB550:NEXT
410 PRINTCSR(X.Y)B$CSR(M.N)B$
420 IF B<1 THEN 520 ELSE 270
430 FORI=1TOQ*W:B=B+1:GOSUB550:NEXT:L=L-1:H(A(X.Y))=1:H(A(M.N))=1
440 GOSUB540:IF L<1 THEN 610
450 PRINTCSR(X.Y)C$CSR(M.N)C$
460 IF H(A(X-1.Y-2))=0 AND H(A(X-2.Y))=1 THEN Q=X-1:W=Y-2:GOTO510
470 IF H(A(X+1.Y-2))=0 AND H(A(X+2.Y))=1 THEN Q=X+1:W=Y-2:GOTO510
480 IF H(A(M-1.N-2))=0 AND H(A(M-2.N))=1 THEN Q=M-1:W=N-2:GOTO510
490 IF H(A(M+1.N-2))=0 AND H(A(M+2.N))=1 THEN Q=M+1:W=N-2:GOTO510
500 GOTO 270
510 PRINTCSR(Q.W)REVB$
520 PRINTCSR(4.12)" GAME  OVER "CSR(4.11)SPC(12)CSR(4.13)SPC(12)CSR(0.24)"HIT
ANY";
525 I$=INPUT$(1):SCREEN2.1.2.1:PRINTCSR(0.24)SPC(7)CSR(5.12)SPC(10):ERASE H:DI
M H(52):GOTO220
530 END
540 LOCATE37.3:PRINTUSING"##":L
550 LOCATE34.0:PRINTUSING"#####":B:RETURN
560 FORI=1TO8:FORJ=1TOI+2:M=8-I+J*2:N=I*2+3:IF H(A(M.N))=0 THEN Q=(C(A(M.N)-1)
) MOD 13+1:PRINTCSR(M.N)A$(C(A(M.N))) ELSE590
570 FORK=1TOQ:B=B-1:GOSUB550:NEXT
580 IF B<1 THEN 520
590 NEXTJ.I
600 V=V-L:GOTO230
610 SCREEN 2.6.2.1:S=S+1000:V=V+100
620 PRINTCSR(0.24)"HIT ANY";:I$=INPUT$(1):ERASE H:DIM H(52):S=S+B:R=R+1:SCREEN
 2.1.2.1:PRINTCSR(0.24)SPC(7);:GOTO 230
```

★このハガキは，「源平討魔伝の三種の神器」の草薙剣で書き，曲玉で消している。（福岡県浮羽郡・あじゃぱー14才）……【編：有効に活用しているようだね。デザ部さんもよろこんでます。デザ部：よろしくネ。】

JR-200用

ミサイルを撃墜するアクション

AREA-B3

(エリア)

SHINCHAN



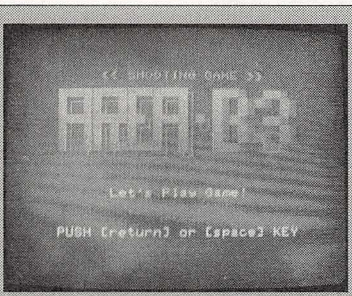
STORY

俺は，戦闘中のミスのため，カスが配属されるAREA－B3にまわされてしまった。ここの仕事といえばただブロックを運ぶだけ。一応，基地の最終防衛ラインではあるが，こんなところまで敵機が侵入してくるはずはない。血の気の多い俺にとってここの仕事は地獄だ。

《第1表》主な変数表

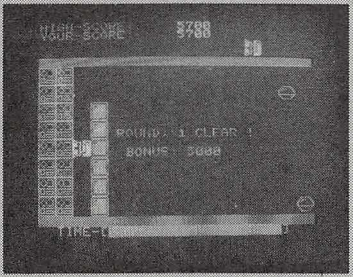
Y	プレイヤーのY座標	SC	スコア
MX，MY	現在動いている敵の座標	HS	ハイスコア
HX(h)，HY(h)	敵の保存用座標	NK	残機
C(a，b)	a，bになにがあるか	PA$(n)	敵のパターン
Ro	ラウンド	TC	敵の種類
MT，TM	タイム	TK	敵の最大出現機
DC	ダメージ	BK	現在の敵の数

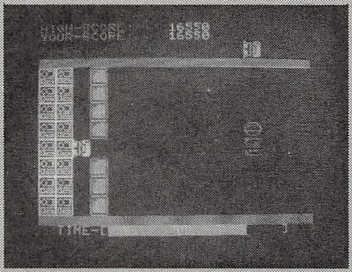
ある日，俺がうんざりしながらブロック輸送機に乗り込んだときだった。突然，緊急通信があった。基地が多数の敵機に奇襲攻撃にあり，防衛ラインを突破されたという内容だった。そして敵機のほとんどは撃破されたが，多



▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーかスペース・キーでスタート

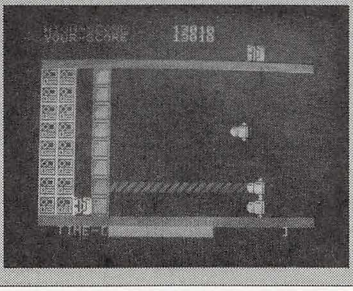
▼《写真3》下のTIMEが右はしまで行けば，ラウンド・クリア





▲《写真2》こうやってブロックを敵のミサイルにぶつけていく

▼《写真4》ミサイルの中にはこうやってビームを撃ってくるやつもいるゾ!!



《リスト1》AREA-B3のメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM ■                       ■
30 REM ■  「AREA-B3」 S.63 1/2  ■
40 REM ■                       ■
50 REM ■      BY SHINCHAN      ■
60 REM ■                       ■
70 REM ■                       ■
80 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
90 REM
100 CLEAR:GOSUB 2000
109 REM                //■■■ TITLE ■■■//
110 FOR I=1 TO 3
120   COLOR TC(I):LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TP$(I)
130 NEXT
140 TC=INT(RND(0)*6)+2
150 FOR I=1 TO 8
160   COLOR TC:LOCATE 2,4+I:PRINT TL$(I)
170 NEXT
```

★ボクは，バスピカとバスクリンをまちがって買ってきたたわけものです。(鳥取市・Ⓟビール)……【影：私はミリンとキリンをまちがえて，なべの中に入れてしまったゾ!!編：あんなでかいものどうやって入れるんですか!!】

数のミサイル群がＡＲＥＡ－Ｂ３に向かっているという。それを聞いた俺の心はもう決まっていた。体中に血がみなぎっていた。「さあ，くるならこい！」そう俺はつぶやいた。

内　容

スペース・キーで上昇し離すと下降し，リターン・キーでブロックをふっとばします。

一定時間，うしろの防御壁を守っていれば，援軍がついてラウンド・クリアです。

ミサイルには３種類ありますが，あえて書くほどではありません。

全４ラウンド・クリアかゲーム・オーバーでゲーム終了。点数が高ければランキング入りします。

プログラムについて

今回のゲームは僕にしては恐しいほどの早さで完成してしまいました。やはり，フロチャートの力はものすごいです。フロチャートを書いたのは最初のあたりだけだったからプログラムはけっこう汚かったりします。

あと，内容のところで書き忘れたん

```
180 NK=3:S=STICK(0):IF (S<>13)*(S<>32) THEN 140
190 CLS:GOSUB 1000:GOSUB 1500
199 REM                    //■■■■ PLAYER ■■■■\\
200 BM=0:TE=0:TM=TM-1:N=Y:IF PEEK(51)=0 THEN PLAY "B",,#7000
210 S=STICK(0):IF (S<>32)*(S<>13) THEN Y=Y+(Y<>19)*2:GOTO 240
220 IF S=13 THEN GOSUB 420
230 Y=Y-2+((Y=5) OR (S=13))*2
240 COLOR 0,,1:LOCATE 4,N:PRINT CH$(0)
250 IF MB=1 THEN GOSUB 630:MB=0
260 IF C(4,Y)=6 THEN 1650
270 COLOR 7,,1:LOCATE 4,Y:PRINT CH$(3)
280 IF TM<1 THEN GOSUB 1060
290 IF MT=20 THEN 890
299 REM                    //■■■■ ENEMY ■■■■\\
300 IF BK=0 THEN GOSUB 1090
310 BN=BN+1-(BN>=TK)*TK:IF IK(BN)=0 THEN 310
320 MX=HX(BN):MY=HY(BN):ID=ID(BN)*(TC=2):V=MX:W=MY
330 ON TC GOSUB 1170,1180,1190:CT=C(MX,MY)
340 IF CT=6 THEN MX=V:MY=W
350 COLOR 0,,1:LOCATE  V, W:PRINT CH$(0)
360 IF (MX=4)*(MY=Y) THEN C(V,W)=0:GOTO 1650
370 IF CT=1 THEN TE=1:DY=MY:GOSUB 700
380 IF MX=2 THEN 820
390 COLOR CC(TC+3):LOCATE MX,MY:PRINT CH$(TC+3)
400 C(V,W)=0:C(MX,MY)=6:HX(BN)=MX:HY(BN)=MY:ID(BN)=ID*(TC=2)
410 T(MX,MY)=BN:GOTO 200
419 REM                    //■■■■ BLOCK ■■■■\\
420 BX=6:BC=C(6,Y):IF BC=0 THEN RETURN
430 IF BC=6 THEN KK=1:GOSUB 500:GOTO 200
440 COLOR 0,,0:LOCATE BX,Y:PRINT CH$(0):BX=BX+2:ZC=C(BX,Y)
450 IF BX=32 THEN DY=Y:GOSUB 700:RETURN
460 IF ZC=6 THEN GOSUB 500:RETURN
470 IF ZC>1 THEN GOSUB 1300:GOTO 490
480 COLOR 5,,1:LOCATE BX,Y:PRINT CH$(1):SOUND 2000,1:GOTO 440
490 DY=Y:GOSUB 700:RETURN
499 REM                    //■■■■ ENEMY BOMB ■■■■\\
500 COLOR 0,6,1:LOCATE BX,Y:PRINT CH$(TC+3)
510 PW=0:SR=0:SOUND 2000,7:SOUND 100,10
520 PW=(INT(RND(0)*5)=0)*(INT(RND(0)*3)+1)*(KK=0)
530 COLOR (PW>0)*(PW+3),1,1:LOCATE BX,Y:PRINT CH$((PW>0))
540 SR=0:SR=SR+(KK=0)*(TC*100+BX*5)+(KK=1)*1000:SC=SC+SR
550 GOSUB 1020:IK(T(BX,Y))=0:BK=BK-1
560 C(BX,Y)=(PW>0)*(PW+1):T(BX,Y)=0
570 IF KK=1 THEN 620
580 BX=BX-2
590 COLOR 5,,1:LOCATE BX,Y:PRINT CH$(1)
600 IF BX=6 THEN 620
610 COLOR 0,,1:LOCATE BX,Y:PRINT CH$(0):SOUND 2000,1:GOTO 580
620 KK=0:RETURN
629 REM                    //■■■■ BLOCK DROP ■■■■\\
630 IF C(6,5)<>0 THEN RETURN
640 FOR I=YY TO 5 STEP -2
650  IF C(6,I)=6 THEN IK(T(6,I))=0:BK=BK-1:SOUND 500,10
660  COLOR 5,,1:LOCATE 6,I:PRINT CH$(1)
670  C(6,I)=1:SOUND 500,1
680 NEXT
690 YY=5:RETURN
699 REM                    //■■■■ BLOCK DWON ■■■■\\
700 IF TE=0 THEN 730
710 COLOR 0,6,1:LOCATE 6,DY:PRINT CH$(1)
720 MX=MX-(BM=0)*2:SOUND 100,10
730 COLOR 0,1,1:LOCATE 6,YY:PRINT CH$(0)
740 BM=0:C(6,YY)=0
750 IF YY=19 THEN RETURN
760 YY=YY+2-(YY=19)*2
770 FOR I=YY TO DY STEP 2
780  COLOR 5,,1:LOCATE 6,I:PRINT CH$(1)
790  SOUND 2000,1
800 NEXT
810 RETURN
819 REM                    //■■■■ DAMEGE ■■■■\\
820 DC=DC-1
830 FOR I=5 TO 19 STEP 2
840  COLOR  0,6,1:LOCATE 0,I:PRINT CN$:SOUND 500,3
850  COLOR DC,1,1:LOCATE 0,I:PRINT CN$
860 NEXT:IF DC=1 THEN 1750
870 IF BM=1 THEN BM=0:GOTO 200
880 IK(BN)=0:BK=BK-1:C(V,W)=0:GOTO 200
889 REM                    //■■■■ ROUND CLEAR ■■■■\\
890 PLAY "F",,#7020
900 FOR I=1 TO 50
910  TC=INT(RND(0)*7)
920  LOCATE 0,0:COLOR ,TC+(I=50)*(1-TC),3
930  SOUND INT(RND(0)*2000)+500,2
940 NEXT:SOUND 3500,50
950 COLOR 6,1,0:LOCATE  9,12:PRINT "ROUND:";RO;"CLEAR !"
960 BU=DC*1000+(DC=7)*3000:SC=SC+BU:GOSUB 1020
970 COLOR 5, ,0:LOCATE 10,14:PRINT "BONUS:";BU
980 FOR I=1 TO 700:NEXT:IF RO=4 THEN 1910
990 MT=0:BK=0:GOSUB 1440:GOTO 190
995 REM                    ■■■■ SUB ROUTINE ■■■■
999 REM                    //■■■■ SCREEN SUB ■■■■\\
1000 COLOR 5,1,1:LOCATE 24,2:PRINT LEFT$("( )( )( )",NK*2);SPC(6-NK*2)
1010             LOCATE 24,3:PRINT LEFT$("*+*+*+",NK*2);SPC(6-NK*2)
1020 HS=HS+(SC>HS)*(SC-HS):SC$=STR$(SC):HS$=STR$(HS)
1030 COLOR 7,1,0:LOCATE 12,0:PRINT SPC(8-LEN(HS$));HS$
1040             LOCATE 12,1:PRINT SPC(8-LEN(SC$));SC$
1050 RETURN
1060 TM=RO*4:MT=MT+1:MB=(MOD(MT,4)=0)
1070 COLOR 5,,0:LOCATE 8,22:PRINT LEFT$("■■■■■■■■■■",MT);SPC(20
-MT)
1080 RETURN
1089 REM                   //■■■■ ENEMY SUB No. 1 ■■■■\\
1090 TC=INT(RND(0)*3)+1:TT=INT(RND(0)*RO*4)+1:I=0:TK=0
1100 I=I+1:IF I=9 THEN BK=TK:BN=0:RETURN
1110 TA=VAL(MID$(PA$(TT),I,1))
1120 IF TA=0 THEN 1100
1130 TK=TK+1:HX(TK)=30:HY(TK)=I*2+3:IK(TK)=1
1140 ID(TK)=(TC=2)*2-(HY(TK)=19)*4
1150 COLOR CC(TC+3),1,1:LOCATE HX(TK),HY(TK):PRINT CH$(TC+3)
1160 C(30,HY(TK))=6:T(30,HY(TK))=TK:GOTO 1100
1169 REM                   //■■■■ ENEMY SUB No. 2 ■■■■\\
1170 MX=MX-2:RETURN
1180 MX=MX-2:MY=MY+ID:ID=ID+((MY=5)+(MY=19))*(-ID)*2:RETURN
1190 X1=MX:MX=MX-2:IF (INT(RND(0)*(10-RO*2))=0)*(MX>8) THEN 1210
1200 RETURN
1210 C(X1,MY)=0:X1=X1-2
1220 COLOR 6,,1:LOCATE X1,MY:PRINT CH$(7):SOUND 1000,1
1230 IF (X1<>4)*(C(X1-2,MY)<>1)*((X1<>6)+(MY<>Y)) THEN 1210
1240 FOR I=MX TO X1 STEP -2
1250  COLOR 0,1,1:LOCATE I,MY:PRINT CH$(0)
1260 NEXT
1270 IF (X1=6)*(MY=Y) THEN 1650
1280 IF (C(X1-2,MY)=1) THEN TE=1:BM=1:DY=MY:GOSUB 700
1290 SOUND 50+(X1=4)*4950,2:RETURN
1299 REM                   //■■■■ BLOCK SUB ■■■■\\
1300 COLOR 0,,1:LOCATE BX,Y:PRINT CH$(0):C(BX,Y)=0
1310 ON ZC-1 GOSUB 1320,1330,1340:RETURN
1320 SOUND 2000,10:SOUND 1000,10:MB=1:RETURN
1330 SOUND 3000,10:SOUND 1500,10:SC=SC+1000:GOSUB 1020:RETURN
1340 FOR I=1 TO 3
1350  LOCATE 0,0:COLOR ,6,3:SOUND 1000,10:COLOR ,1,3
1360 NEXT:I=0
1370 I=I+1:IF I>TK THEN BK=0:RETURN
```

★ごめんなさーい。もう，店に展示してあるＦＭ77ＡＶ40ＥＸのシステム・ディスクをフォーマットしたりしませんからゆるしてください。（群馬県沼田市・**細井一登14才**）……【影：ギョエーッ！負けそうだなぁ。】

だけど，敵をやっつけると３種類のブロックが現れます。効力は，ＢＯＮＵＳ，ＢＬＯＣＫ，ＦＬＡＳＨでご想像におまかせします。まあやってみればわかるでしょう。

打ち込みかたについては，まず，**リスト２**を打ち込んでＳＡＶＥしたら，ＭＯＮ⏎ＭＣ000⏎としてキャラクター・データを打ち込んでＭＳＡＶＥすればＯＫです。

P.S

いやー，プログラムが長い！まあパワーアップをつけたし，敵を直接たたいてもぶっ殺すことができたりと，どんどん長くなってゆくこのありさまというわけ。

それでは「ＡＲＥＡ－Ｂ３」をぞんぶんにお楽しみください。また会う日まで，さよーなら。

★

★　　　★

《リスト２》AREA-B3のマシン語プログラム・リスト

```
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C008 00 00 00 00 C7 8F 1F 3E :B3
C010 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C018 7C F8 F1 E3 00 00 00 00 :48
C020 7F 80 BF A3 AF BF AF BF :3D
C028 FE 01 FD FD FD FD FD FD :ED
C030 BF BF BF BF BF BF 80 7F :79
C038 FD FD FD FD FD FD 01 FE :ED
C040 80 E9 9E F2 F3 F2 F2 82 :49
C048 00 7E 61 7D 0F ED 6F 6F :36
C050 82 F2 F2 F3 F2 9E E0 80 :49
C058 6F 6F EF 0F 7F 7F 7E 00 :58
C060 FF 80 8C 92 A1 A1 92 8C :FD
C068 FF 01 FD 05 05 05 05 FD :0E
C070 80 BD A4 A5 A5 BD 80 FF :67
C078 01 FD 01 FD 05 FD 01 FF :FE
----------------------------------
     A5 2F 77 E9 F2 63 23 6F :1B

C080 00 0F 18 37 6F DF FF FF :AA
C088 00 FD 7D FD FD FD FD FD :6B
C090 FF FF FF FF 7F 3F 1F 0F :E8
C098 FD FD FD FD FD FD FD FD :E8
C0A0 00 00 0F 10 27 48 D0 80 :DE
C0A8 00 00 F0 08 04 02 03 01 :02
C0B0 80 FF 40 20 10 0F 00 00 :FE
C0B8 01 FF 02 04 08 F0 00 00 :FE
C0C0 00 00 00 00 30 45 FD FD :7C
C0C8 0C 1C 00 FD 05 FD FD FD :21
C0D0 FD FD 75 3D 00 00 00 00 :AC
C0D8 FD FD FD F5 FD 00 1C 0C :11
C0E0 00 FF 00 FF 00 FF 00 F7 :F4
C0E8 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF :FC
C0F0 00 FF 00 FF 00 FF 00 EF :EC
C0F8 00 7F 00 FF 00 FF 05 FF :81
----------------------------------
     83 98 44 97 6A 9F 06 73 :78
```

```
1999 REM                          // DATA READ \\
2000 COLOR 7,1,0:CLS:POKE #CA00,1:TEMPO 80:POKE 0,0:RANDOMIZE
2010 C$=CHR$(29):CN$=",-,-"+C$+C$+C$+C$+CHR$(31)+"./."
2020 DIM PA$(16),EP$(16),C(32,24),T(32,24),NM$*7:C$=CHR$(31)+C$+C$
2030 FOR I=0 TO  7:READ A$,B$,CC(I):CH$(I)=A$+C$+B$:NEXT
2040 FOR I=0 TO 33:READ D$:POKE #7000+I,VAL("$"+D$):NEXT
2050 FOR I=1 TO  7:READ NM$(I):HH(I)=10000*(8-I)+29999:NEXT
2060 FOR I=1 TO 16:READ EP$(I):NEXT
2070 FOR I=1 TO  3:READ TL$(I):NEXT
2080 FOR I=1 TO  3:READ TP$(I),TC(I),TX(I),TY(I):NEXT
2090 FOR I=1 TO  5:READ SP$(I),SC(I),SX(I),SY(I):NEXT
2100 FOR I=1 TO 16
2110  BN=VAL("$"+EP$(I))
2120  FOR J=1 TO 8
2130   BN=BN*2:PP$="0":IF BN>255 THEN BN=BN-256:PP$="1"
2140   PA$(I)=PA$(I)+PP$
2150  NEXT
2160 NEXT
2170 RETURN
2999 REM                          // CHR DATA \\
3000 DATA "  ","  ",0,"$%","&'",2,",-","./",7,"()","*+",7
3010 DATA "01","23",5,"45","67",6,"89",":;",7,"!!","##",3
3019 REM                          // MUSIC DATA \\
3020 DATA 18,20,18,1d,18,1e,18,1d,18,20,18,1d,18,1c,18,1d
3030 DATA 18,20,18,1d,18,1e,18,1d,0c,20,0c,20,0c,20,24,20,0,0
3039 REM                          // RANKING DATA \\
3040 DATA "GUIN","ISHUT","LEMUSU","SKAHRU","NARIS","MARIUS"," "
3049 REM                          // T.MOVE DATA \\
3052 DATA 18,60,13,81,c1,3c,31,07,c3,71,87,b1,33,c7,0f,ec
3059 REM                          // TITLE DATA \\
3060 DATA "[illegible]"
3070 DATA "[illegible]"
3080 DATA "[illegible]"
3090 DATA "[illegible]"
3100 DATA "[illegible]"
3110 DATA "[illegible]"
3120 DATA "[illegible]"
3130 DATA "[illegible]"
3140 DATA "<< SHOOTING GAME >>",6,7,3,"Let's Play Game!",5,8,16
3150 DATA "PUSH [return] or [space] KEY",7,2,20
3159 REM                          // SCREEN DATA \\
3160 DATA "HIGH-SCORE:",6,0,0,"YOUR-SCORE:",5,0,1
3170 DATA "[illegible]",6,0,4
3180 DATA "[illegible]",6,0,21
3190 DATA "TIME-[                    ]",5,2,22
```

```
1380  IF IK(I)=0 THEN 1430
1390  COLOR 0,6,1:LOCATE HX(I),HY(I):PRINT CH$(TC+3)
1400  C(HX(I),HY(I))=0:T(HX(I),HY(I))=0:IK(I)=0
1410  SC=SC+1000:GOSUB 1020:SOUND 2000,7:SOUND 100,10
1420  COLOR 0,1,1:LOCATE HX(I),HY(I):PRINT CH$(0)
1430 GOTO 1370
1439 REM                          // CLEAR \\
1440 FOR I=5 TO 19 STEP 2
1450  FOR J=6 TO 30 STEP 2
1460   C(J-(J=6)*2,I)=0:LOCATE J-(J=6)*2,I:PRINT CH$(0)
1470  NEXT
1480 NEXT
1490 RETURN
1495 REM
1499 REM                          // SCREEN \\
1500 Y=5:YY=5:RO=RO+1:TM=RO*4:MT=0:DC=7
1510 FOR I=1 TO 5
1520  COLOR SC(I):LOCATE SX(I),SY(I):PRINT SP$(I);
1530 NEXT
1540 FOR I=5 TO 19 STEP 2
1550  COLOR 7,,1:LOCATE 0,I:PRINT CN$
1560  COLOR 5,,1:LOCATE 6,I:PRINT CH$(1):C(6,I)=1
1570 NEXT
1580 COLOR 7,,1:LOCATE 4,5:PRINT CH$(3)
1590 FOR I=1 TO 5
1600  COLOR 8-RO,,0:LOCATE 14,12:PRINT "ROUND ";RO
1610  FOR J=1 TO 500:NEXT
1620          LOCATE 14,12:PRINT "          ":SOUND 2000,10
1630 NEXT
1640 SOUND 3000,50:GOSUB 1090:RETURN
1649 REM                          // GAME OVER NO. 1 \\
1650 PLAY "F",,#7020:C(4,Y)=0
1660 FOR I=1 TO 50
1670  TC=INT(RND(0)*7):SOUND INT(RND(0)*1500)+500,1
1680  COLOR TC,1,1:LOCATE 4,Y:PRINT CH$(3)
1690 NEXT
1700 FOR I=1 TO TK
1710  IF IK(I)=0 THEN 1730
1720  COLOR 0,,1:LOCATE HX(I),HY(I):PRINT CH$(0):IK(I)=0
1730 NEXT
1740 BK=0:NK=NK-1:GOSUB 1000:GOSUB 1440:IF NK>0 THEN 200
1749 REM                          // GAME OVER NO. 2 \\
1750 COLOR 6,0,0:LOCATE 12,12:PRINT "GAME OVER":SOUND 50,100
1760 IF SC>=HH(7) THEN GOSUB 1790
1770 FOR I=0 TO 9999:NEXT
1780 RO=0:SC=0:COLOR ,1:CLS:GOTO 110
1789 REM                          // RANKING \\
1790 S=STICK(0):IF (S=32)+(S=13) THEN 1790
1800 COLOR 5, ,0:LOCATE 3,18:INPUT "INPUT YOUR NAME";NM$
1810 RB=1:CLS:COLOR 7:LOCATE 8,3:PRINT "NO.  NAME    SCORE"
1820 IF SC<=HH(RB) THEN RB=RB+1:GOTO 1820
1830 FOR I=7 TO RB STEP -1
1840  HH(I)=HH(I-1):NM$(I)=NM$(I-1)
1850 NEXT:HH(RB)=SC:NM$(RB)=NM$
1860 COLOR 7,0,0:LOCATE 10,2:PRINT "<< RANKING >>"
1870 FOR I=1 TO 7
1880  COLOR 6:LOCATE  8,5+I*2:PRINT I;NM$(I)
1890  COLOR 7:LOCATE 19,5+I*2:PRINT HH(I)
1900 NEXT:RETURN
1909 REM                          // ENDING \\
1910 FOR I=1 TO 100
1920  TC=INT(RND(0)*7)
1930  COLOR TC,1,0:LOCATE  9,12:PRINT "ALL 4 ROUND CLEAR !"
1940  COLOR  6,1,0:LOCATE 10,14:PRINT "CONGRATULATION"
1950 NEXT
1960 GOTO 1750
```

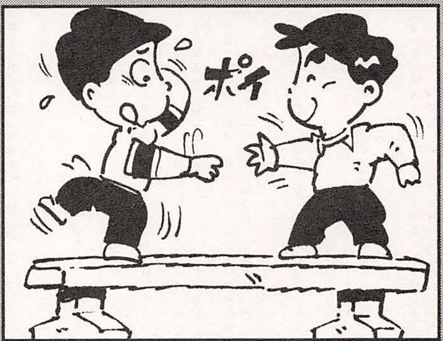
★ＯＦコーナーを読んでいると，つくづく影さんが天才のように思えてきます。こんな私ですが，しあわせになれるでしょうか？（山形県南陽市・**粟野貴博13才**）……【**影：キミはなかなか文章の裏を読むのがうまいゾ!!**】

作品No.4-10

M5(BASIC-I)用

昔なつかしいジャンケン・ゲーム

ジャンポン
JUMPON



村山　聡央

はじめに

子供の頃，誰もが一度は遊んだことがあるんじゃないかという思い出深い遊びをゲームにしてみました。

内　容

あなたは右側の人みたいなのを操作し，杭(くい)の上をジャンプさせながら進み，相手と同じ，または隣の杭の上に来たらじゃんけんをし，負けたほうは飛び降りてまたはじめから出直します。こういうふうにして左端まで行けば面クリアです。反対に相手が右端にきてしまったらゲーム・オーバーです。

面をクリアするごとに相手は動きが速くなっていき，5面をクリアするとギブアップとなります。

操作方法

地上にいるときはカーソル・キーの右で右に移動，杭の上ではカーソル・キーの左でジャンプして進みます。階段を登るのはカーソル・キーの上です。じゃんけんのとき，[1]でグー，[2]でチョキ，[3]でパーです。ゲーム・オーバーになったら[S]キーで再ゲームです。

プログラムのしくみ

はっきりいって単純なプログラムです。大したことはしてませんが，しいていえばじゃんけんの勝敗の判定がちょっと変わっています。

マシン語では音楽演奏をしています。＆7FA6～＆7FCDまでが4種類の音楽データ，＆7FD0～＆7FFEまでが音楽演奏プログラムです。

入力方法

まずはじめにキャラクター定義プログラムを入力してセーブします。つぎにメイン・プログラムを入力してセーブします。

そしてキャラクター定義プログラムをCHAINするとゲームがはじまります。

おわりに

その日の運にもよりますが，このゲームはなかなかむずかしくて，うまくいっても3面くらいまでしか行けません。むずかしいときなんて1面クリアすらできません。

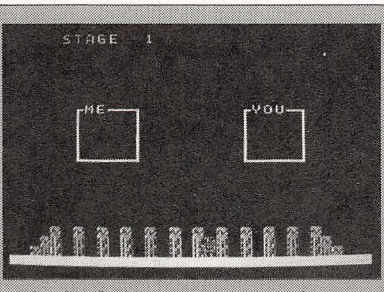
1日1時間このゲームをプレイして1か月間続けたらあなたはじゃんけんの天才になれるでしょう（もちろんウソです）。

M5

CHECKER FLAG

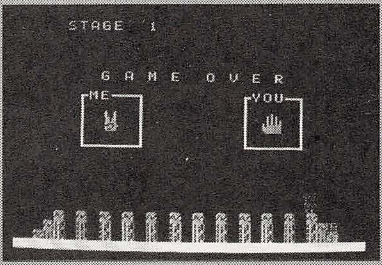
編：昔なつかしいにおいのするゲームですね。

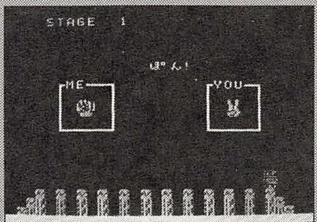
Dr.D：そうだな。内容もそうだがプログラム中にたくさんでてくるLetという命令は，今は使わなくなったが，昔々まだパソコンという言葉がなかった頃には必要な定義文なんだ。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!急いで杭の上に登ろう!!

▶《写真3》けっきょく一番右まで来られてゲーム・オーバー





◀《写真2》ジャンケンポン！しまった負けちゃった

★問題です。A地点である人が「おーいたぁ，おーいたぁ」と大声でさけんでいました。さて，ここはどこでしょう？（奈良県北葛城郡・**答えはA地点だよーん14才**）……【**影**：またこんなクイズか!!**編**：またひっかかったんですか？】

《リスト1》JUMPONのキャラクター定義プログラム・リスト

```
5 Print "▇▇▇"
10 clear 256,&7FA5:let SUM=0
20 for I=&84 to &97:read A$:stchr A$ to I,0:next I
25 for I=&E0 to &E1:read A$:stchr A$ to I,3:stchr "808080808
0808080" to I,6:next I
30 for I=&7FA6 to &7FFE:read A$:Poke I,val("&"+A$):let SUM=S
UM+val("&"+A$):next I
90 Print "SUM = ";SUM:Print
100 if SUM=9093 then Print " O K !! ":Print:Print " いまから MAI
N PROGRAM を LOAD します。":Print:Print " しばらくおまちください。":chain
110 Print "▇ M I S S !!":Print:Print "   ましんごDATA が まちがって
います。":Print:Print "   SUM が 9093 に なるように、"
120 Print:Print " もう いちど DATA を CHECK してみてください。":end
490rem   きゃらくた DATA
500 data 001B3B1D6D684676,787A76212F1F1F0F,00007074B6F6B6B6,
B6962EE0F8F8F8F0
510 data 081C1C1C1C0E0E0E,0E0F1C031F1F180F,207070707070E0E0,
E0F070B8B870F0E0
520 data 03031B1B1B1B1B1B,DBDFDFFFFFFF7F3F,000060606060C6C6C,
6CFCFCFCFCFCFCF8
530 data 3F27667E007F007F,6E553B7F0019193B,80808080808000C0,
C04080C000808080
540 data 0101010101010003,0302010300010101,FCE0667E00FE00FE,
76AADCFE009898DC
550 data 7EFFDEADAB77FEFF,FFBDBDB5FDB5B7B7
900rem ましん ご DATA
1000 data 36,2F,36,2F,36,36,36,2F,00,2F,2F,2F,36,FF,1B,18,15
,1B,FF
1010 data 18,18,1B,1B,FF,1C,1C,1B,18,18,18,1B,1C,20,24,24,20,1C
,20,24,24,FF,00,7F
1020 data 2A,CE,7F,3E,90,D3,20,3E,80,D3,20,7E,D3,20,3E,f0,CD
,F4,7F,3E,9F,D3,20,3E,15,CD,F4,7F,23,7E,D6,FF
1030 data C2,D3,7F,C9,11,FF,1D,C2,F6,7F,3D,C2,F4,7F,C9
```

《リスト2》JUMPONのメイン・プログラム・リスト

```
5rem -------- JUMPON -----------
10 let LV=1:Poke &703A,125
20 let X=16:let Y=20:let D=0:let X1=14:let Y1=20:let V=0:let
 A=1:let B=1
30 gosub 600
40 mag 2:scod 0,&94:scol 0,4:scod 1,&90:scol 1,12
50 scod 2,&80+B*4:scol 2,8:scod 3,&80+A*4:scol 3,8
100 let A$=inkey$
110 if Y<18 then goto 140
120 if A$=":" and X<28 then let X=X+1 else if A$="@" and Y<2
0 then let X=X-1:let Y=Y-1
130 if A$="@" and X=28 then let Y=Y-1:scod 0,&90
140 if D=3 then let Y=Y+1:let D=0 else if D=2 then let X=X-1
:let Y=Y+1:let D=3
150 if D=1 then let Y=Y-1:let X=X-1:let D=2
160 if A$=";" and D=0 and S=0 and Y=17 and(X-X1>4 or Y1>17)t
hen let D=1:let Y=Y-1:let S=1
170 if A$="" and D=0 then let S=0
180 loc 0 to X*8,Y*8
185 if X-X1<4 and Y1=Y and Y=17 then goto 310
190 if Y1<18 then goto 230
200 if rnd(10)>8 then goto 230
210 if X1>1 and Y1=20 then let X1=X1-1:goto 230
220 if X1=1 and Y1=20 then scod 1,&94:let Y1=Y1-1 else let X
1=X1+1:let Y1=Y1-1
230 if V=3 then let Y1=Y1+1:let V=0:goto 260 else if V=2 the
n let X1=X1+1:let Y1=Y1+1:let V=3
240 if V=1 then let Y1=Y1-1:let X1=X1+1:let V=2
250 if rnd(6-LV)=6-LV and V=0 and Y1=17 and(X-X1>4 or Y>17)t
hen let V=1:let Y1=Y1-1
260 loc 1 to X1*8,Y1*8
270 if X-X1<4 and Y1=Y and Y=17 then goto 310
280 if X=4 and Y=17 then goto 400
290 if X1=25 and Y1=17 then goto 550
300 goto 100
310 let Z$="ぽん!":Print cursor(10,5)"じゃ  ん  け  ん":Poke &7FC
E,&B4:call &7FD0
330 let A$=inkey$:let B=rnd(2)+1
340 let A=val(A$):if A<1 or A>3 then goto 330
350 scod 2,&80+B*4:scod 3,&80+A*4:loc 2 to 64,72:loc 3 to 17
6,72:let G=A-B
355 Print cursor(10,5)"       " Z$ "       ":gosub 1000
360 if G=0 then Print cursor(11,5)"あ  い  こ  で":Poke &7FCE,&
B9:call &7FD0:let Z$="しょ!":goto 330
370 if G=-1 or G=2 then let Y1=20:scod 1,&90:goto 100
380 let Y=20:scod 0,&94:goto 100
400 Print cursor(9,5)"STAGE " LV " CLEAR !":Poke &7FCE,&BE:P
oke &7FCF,&7F:call &7FD0
410 let LV=LV+1:if LV=6 then goto 500
420 goto 20
500 Print cursor(9,5)" G I V E  U P !":Poke &7FCE,&BD:call &
7FD0:end
550 Print cursor(7,5)" G A M E  O V E R ":Poke &7FCE,&A6:cal
l &7FD0
560 let A$=inkey$:if A$="s" then goto 10 else goto 560
600 cls:Print cursor(4,19)"▩↓←←▩●↓←←←▩●●" cursor(26,19)"▩↓←●
▩↓←←●●▩" cursor(0,22)rPt$(32,"▇")"▩"
610 for I=6 to 24 steP 2:Print cursor(I,19)"▩↓←●↓←●":next I
620 Print cursor(6,7)"┏ME━┓↓←←←←←←←┃     ┃↓←←←←←←←┃     ┃↓←←←←←
←┃     ┃↓←←←←←←←┃     ┃↓←←←←←←←┗━━━━┛"
630 Print cursor(20,7)"┏YOU━┓↓←←←←←←←┃     ┃↓←←←←←←←┃     ┃↓←←←←
←←┃     ┃↓←←←←←←←┃     ┃↓←←←←←←←┗━━━━┛"
640 Print "▩      STAGE ";LV
650 loc 2 to-30,-30:loc 3 to-30,-30
660 return
1000 out &20,&90:out &20,&80:out &20,&18:for I=0 to 500:next
 I:out &20,&9F
1010 for I=0 to 400:next I:return
```

評…こっ，これは…(編)



by DRAGONくりふさー

評…めずらしいCG作品です(つぐ美)



by えるぴいぷる

★釣りに行ったとき，友達のK君が歩きつかれて「もう歩けないよー」といったので，僕は「じゃあ走れば？」と答えてあげました。(千葉県松戸市・P3Cオライオン16才)……【影：じゃあ飛べばってのはどうだ？】

M5(BASIC-G)用

究極のシューティング・ゲーム

DANGER ZONE
(デンジャー ゾーン)

杉本　訓祥



STORY

ある晴れた日，自家用機に乗って空の散歩を楽しんでいた君は，春の陽気につられていねむりをしてしまい（うそをつくな，うそを！）最も危険と言われている『DANGER　ZONE』に入り込んでしまった。

HOW TO PLAY

カーソル・キーで上下左右，シフトキーでビーム，移動は一度キーを押すと端にいくまで止まりません。

面は4面まであり，最後の面はなぜかデカい母艦がでてきます。1面に決められた数だけ敵を倒すとクリアできます。

ときどき（ほとんどいつでもといったほうがいいくらいに）赤い風船がでてきますが，これはボーナスやパワーアップになります。効果の中には，自分スピード・アップ，ビーム・スピード・アップ，などがあります。これは取りかたによって変わります。その取りかたとは，と言いたいところだけど影さんを困らせたいわけではないけど言いません。

それと，雲がありますが，この雲に他のキャラが当たっているときは，敵のミサイルに当たりません。そのかわり自分の攻撃も敵に通用しません。

PROGRAM

プログラムは1と2にわかれていて1がスプライト定義で，2がメインです。**リスト1**をRUNすると自動的に**リスト2**をロード，RUNします。

それから，このゲームの致命傷ともいうべき欠点は，リプレイ機能がないということです。だから，ひまな人は自分で勝手に作っちゃってください。

また，このゲームで，敵がよく見えないとか，母艦がしぶといとかの文句がある人は，べつに問い合わせなんてしなくてもいいので，ご自由に改造しちゃってください。

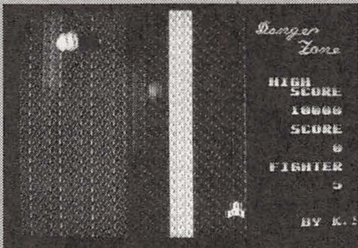
《第1表》変数表

X，Y，V，W	自機X，Y座標
SP，BP	自機・ビームのスピード
RA，RB，RC，YA，YB，YC，X1，X2，X3，Y1，Y2，Y3	敵機移動用
TX，TY	母艦X，Y座標
M	BGM発生用
G	ビームのスプライト

M5



▲《写真1》タイトル画面。きれいな題字に思わずビックリ



▲《写真2》ゲーム・スタート!!あまりにスムーズな動きにまたビックリ



▲《写真3》あ然としている間にゲーム・オーバー。パターンを作って攻撃！

《リスト1》DANGER　ZONEのマシン語プログラム・リスト

```
10 Print "■■■":mag 2:console 0
20 Print "↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓■WAIT MOMENT":for I=0 to 2:for J=&2180 t
o &28FF:A=J+I*2048
30 VP=vPeek(A):vPoke A,VP or VP/2 or VP/4:next:next
40 for I=&41 to &7A:stchr "4040505070 70F0F0" to I,8:next
50 for I=&30 to &40:stchr "60608080A0A0F0F0" to I,8:next
60 len 64:for I=0 to 4:read A$:stchr A$ to I*4:next
70 restore 220:for I=0 to 12:read A$:stchr A$ to I*4+176:nex
t
80 restore 350:for I=0 to 4:read A$:stchr A$ to I*4+148,7:ne
xt
90 stchr "7edbafabd5b5af7e" to 128,7:stchr "1111100004444441
```

★航空自衛隊のパイロットは空を飛ぶ訓練をするって知ってましたか？（千葉県松戸市・川崎P2J16才）……【影：まさか，パイロットが空を飛ぶなんて？**編**：当たり前じゃないですか。**影**：あれ！万年筆じゃなかったの？】

```
" to 129,7:color 128,&21
100 stchr "1010000002024040" to 130,7:color 129,&F7
110 color 130,&3C
120 scod 0,8:scod 1,12:scod 2,4:scod 3,0:scol 0,15:scol 1,1:
scol 2,15:scol 3,1
130 scod 8,208:scol 8,8:scod 15,224:scol 15,8
140 for I=0 to 1:scod I+4,200:scod I+6,204:scol I+4,10:scol
I+6,10:scod I+13,I*4+176:scol I+13,1:next
150 for I=0 to 3:scod I+16,I*4+184:scol I+16,6:next
160 Print "▩▩↓↓↓↓↓↓↓↓▩I'M LOADING!!":chain
170 data 0102040404040830424a4a484758608040 20a0a0a020502c3
2323212e21a06
180 data 000103030303070f3d35353738200000 80c0404040c0a0d0c
ccccccec1c0400
190 data 000000e1d3e3e7efefffffff7f7f1e0c003068f4f6f6f2f9797
979f9ebeed830
200 data 000000e1f3fbffffffffffff7f7f1e0c003078fcfefeffffffff
ffffffffef830
210 data 00303000000000000000000000000c0c000000000181800000 0
0000000000000
220 data 0f3fd999999d9593d1f1f0f8fff87e7f0fcdbd9d9d9dbdadcf
8f8f0f1ffe1e7
230 data bfb919190d8d8deffff1f1b1998d0701fd9d9898b0b1b1f7ffc
fcfcdd9f1e080
240 data 884261392d17884e25954d1807016703a01531bbef6f53bcf79
3ccef37d7b737
250 data 2f1d0ec70113260c0b151d3830216280d7bb79b2be73ad5e5ae
a7a7b31111101
260 data 020481da7aae23dcfe25cdebede5e6dd23061c3870d420e3c8b
0f2c0f8f181f0
270 data eeb3496defb84775dcdc888191900005 1f7c4078a270504ba8a
0791c0c060201
280 data 000000000000010101010101010101808080808080808080808
0000000000000
290 data 00000000304090b0b0904030000000000000000000c0a090d0d09
020c000000000
300 data 20204141838383838160100808040300 3cf6f6fbfbfbf2f6ecf
040202040 8000
310 data 0001c3fffbfbdbcfc2420202030101000 0803cffdfdfdbf3434
24040c0808000
320 data 133373ffff7f7333331313111111010090989cffffe9c98989
090101010000 0
330 data 00000103373734 1b637d3c03010d10100000 80c0ecec2cd8c6b
e3cc080b00808
340 data 8044241f13643b0b1b6716121d26428101 82c6dc24d8d0ecf0e
cc834ecc48201
350 data 010a15252d2d2913fa946b0000000000804000000808 08c14246
5ba0000000000
360 data 000000000003354992244300000010201000000000000006193122d
41f28d02040c0
370 data 0000000000000e121419ef00000000000000000000000163b63c68
0000000000000
380 data 38ce070102340f0c18709f6e000000000 20c0800000 1c2a26454
4b80000000000
390 data 000000000003354992244300000000000000000000000000e12141
9ee0000000000
```

《リスト2》DANGER　ZONEのメイン・プログラム・リスト

```
10 on coinc gosub $C0
20 coinc on:view:cls:joint 3 to 2,1:goto 70
30 erase 6,7,8,9,10,11:VA,VB,VC,FX,FS,FU=0:if play(1)=1 then
 goto 30
40 RA,RB,RC=0:for I=0 to 15:sg 3,7,15-I:sleep 1,12:next
50 FI=FI-1:if FI>0 then erase 15:move 2 in 0 on 80,160:sleep
 1:X,U=80:Y,W=160:return
60 Print cursor(6,6);"GAME UVER";:Play,"U514cge-.l8dce-dce-d
c4":sleep 6:cls:erase:end
70 Print cursor(5,1);"▌▌ ◀▃╱⌒╲  「、を";cursor(5,2);"▌▩▼▶╲_╱ 。」・年"
;
80 Print cursor(9,6);"[@]↓←←^↓←|";:loc 2 to 76,76
90 Print cursor(4,10);"[;]<=    =>[:]";cursor(10,12);"|↓←|↓←←
[/]";cursor(7,16);"[SHIFT]-BEEM";
100 Print cursor(5,22);"HIT ANY KEY";:if(inkey(0)=0)*(inkey(
1)=0)then goto 100 else alarm on
110 TX=80:TY=-16:SP,BP=2:SC,FS,M=0:G=4:FI=5:RU=1:TPT=9
120 HS=10000:Play "T108L64S5o6","T108L8S4","T108L8S1":PT=8:S
Y=204:erase
130 BPB=5:X=80:Y=X*2:move 2 in 0 on X,Y:view 0,0,20,23:cls 1
28:view:FX=0:joint 1 to 0,2:joint 14 to 13,3:joint 17 to 19,
4
140 joint 19 to 18,3:joint 18 to 16,2:view 10,0,13,23:cls 13
0:view 14,0,15,23:cls 129:view 16,0,20,23:cls 130:view
150 Print cursor(22,1);"▌▌ ◀▃╱⌒╲↓←←←←←←←▌▩▼▶╲_╱";cursor(26,3);"
「、を↓←←←←。」・年";
160 Print cursor(23,7);"HIGH↓←←SCORE";cursor(25,12);"SCORE";
cursor(23,16);"FIGHTER";cursor(26,22);"BY K.S";:view 0,0,20,
23
170 for I=0 to 2:stchr right$(rdchr$(128+I,1),2)+left$(rdchr
$(128+I,1),14)to 128+I,7:next
180 view:Print cursor(29-len(num$(HS)),10);HS;cursor(29-len(
```

★本屋へ,ベーマガを買いに行ってふと考えた。「オレは,こんど生まれかわったら,影さんになるかもしれん。ギョエー!!」(愛知県海部郡・**鵜飼　真13才**)……**【影**：私のことをそんなに尊敬してくれていたのか。**】**

```
num$(SC)),14);SC;cursor(28,18);FI::view 0,0,20,23
190 SY=SY+2:if(SY mod 206)=0 then SX=rnd(120)+18
200 if RU<>4 then move 0 in 1 on SX,(SY mod 206)-16
210 if coinc(0,2)<2 and coinc(1,2)<2 then coinc on
220 if SC>HS then HS=SC
230 K=inkey(0):V=sprite(2,1):W=sprite(2,0):if K=55 then X=15
2:Y=W else if K=54 then X=0:Y=W
240 if K=46 then X=V:Y=176 else if K=51 then X=V:Y=80
250 P=post(4,G):if inkey(1)>0 and P>3 then play "cd":loc P t
o#2:move P step 0,-4,BP
260 move 2 in 0 to X,Y,SP
270 if play(1)=0 then M=M+1:on M gosub 810,820,830,840:if M=
4 then M=0
280 BPB=BPB+1:PB=status(BPB):if PB=0 then loc BPB to rnd(136
),-16:move BPB step 0,4,1
290 if BPB=7 then BPB=5
300 if rnd(RU*5)<5 and FX=0 and RU<4 then loc 8 to rnd(152),
-16:move 8 in 2 step 0,1,3:FX=1
310 if status(2)=0 then FX=0
320 if RU<>1 then goto 370
330$A:for I=9 to 11:scod I,212:scol I,I+4:next
340 TPT=TPT+1:if TPT=12 then TPT=9
350 PT=status(TPT):if PT=0 then loc TPT to rnd(136),-16:move
 TPT step 0,4,rnd(1)+1
360 goto 170
370 if RU<>2 then goto 420
380$B:for I=9 to 11:scod I,216:scol I,I+4:next:TPT=TPT+1
390 if TPT=12 then TPT=9
400 PT=status(TPT):if PT=0 then loc TPT to rnd(152),-16:move
 TPT to rnd(152),191,rnd(1)+1
410 goto 170
420 if RU<>3 then goto 490
430$C:for I=9 to 11:scod I,220:scol I,I+4:next:RA=RA+9:RB=RB
+10
440 RC=RC+16:YA=YA+5:YB=YB+5:YC=YC+8:if RA=360 then RA=0 els
e if RB=360 then RB=0
450 if RC=360 then RC=0 else if YA>191 then YA=0 else if YB>
191 then YB=0 else if YC>191 then YC=0
460 X1=cos(40,RA):Y1=sin(16,RA):X2=cos(40,RB):Y2=sin(16,RB):
X3=cos(40,RC):Y3=sin(16,RC)
470 move 9 on X1+80,Y1+YA:move 10 on X2+32,Y2+YB:move 11 on
X3+128,Y3+YC
480 goto 170
490 if RU<>4 then goto 150
500$D:for I=9 to 11:scod I,16:scol I,6:next
510 TY=TY+1:TA=TA+1:PT=PT+1:if TA>32+rnd(10)then TA=0:TY=TY-
(10+rnd(22)):TX=rnd(144)
520 move 13 in 8 on TX,TY
530 if status(PT)=0 then loc PT to TX,TY+16:move PT step rnd
(3)-2,1,1
540 if PT=11 then PT=8
550 if TY=191 then TY=0:RU=1
560 goto 170
570 return
580$CO:if coinc(2,6,14)>5 or coinc(4,8,14)>7 or coinc(5,8,14
)>7 then goto 600 else coinc off
590 return
600 if RU<>4 then goto 680
610 CB=coinc(2,9,14):CC=coinc(4,13,14):CD=coinc(5,13,14)
620 if CB>8 then loc 15 to#2:erase 2,3:gosub 30
630 if CC>12 then play "CEG":BI=BI+1:SC=SC+5:erase 4
640 if CD>12 then play "CEG":BI=BI+1:SC=SC+5:erase 5
650 if BI<32 then return else BI=0:scol 16,6
660 move 16 in 9 on sprite(13,1)-8,TY:erase 13,14:for I=0 to
 15:sg 3,7,15-I:sleep 1,20:next:RU=1:erase 16,17,18,19
670 SC=SC+100:TA,TY=0:return
680 CO=coinc(9,4,G):CP=coinc(10,4,G):CQ=coinc(11,4,G):CR=coi
nc(2,6,14)
690 if CO>3 then erase CO,9:RA,YA=0:goto 790
700 if CP>3 then erase CP,10:RB,YB=0:goto 790
710 if CQ>3 then erase CQ,11:RC,YC=0:goto 790
720 if CR>5 and CR<>8 then loc 15 to#2:erase 2,3:gosub 30
730 CF=coinc(8,2,5):if CF<4 and FS=0 then FU,FX=0:erase 8 el
se if CF>3 then FS=FS+1:play "CD":erase CF
740 if CF<3 and FS>0 and FS<6 then FU,FX=0:on FS gosub $AF,$
CF,$BF,$BF,$DF:FS=0
750 if FS>19 and CF<4 then FS,FU,FX=0:erase 8 else if FS>5 a
nd CF<4 then SC=SC+FS*10:FS,FU,FX=0:erase 8
760 return
770$AF:SP=1:erase 8:return:$BF:loc 15 to#2:erase 2,3,8:gosub
 30:return:$CF:erase 8:BP=1-BP+2:return
780$DF:erase 8:FX,FU,FS=0:G=5:return
790 TU=TU+1:SC=SC+10:play "CEG":if TU=10 then TU=0:RU=RU+1
800 return
810 play,"f4.a4fo6c2.","fo4fo3fo4fo3fo4fo3fo4fo3fo4fo3fo4fo3
":return
820 play,"o5egb-o6dco5b-g+4.a4.","o3fo4fo3fo4fo3fo4fo3fo4fo3
fo4fo3fo4f":return
830 play,"o6f4.g16f16edc4.d16c16o5b-a","o3fo4fo3fo4fo3fo4fo3
fo4fo3fo4fo3fo4f":return
840 play,"g4.l16agf+gab-l8fedcde","o3fo4fo3fo4fo3fo4fo3fo4fo
3fo4fo3fo4fo3":return
```

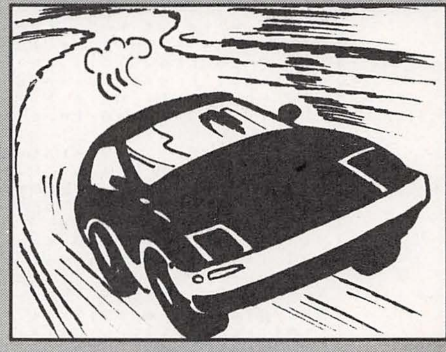

★ある日の会話。M：オレは不死身だ！R：どうして？M：その証拠に，まだオレは一度も死んでいない。(愛知県額田郡・**オルシス・アルム14才**)……【**影**：２度も死んだら007になってしまうゾ!!**編**：誰も知らないですよ。】

作品No.4-12

MSX/MSX2用

アウトランのMSXバージョン

OUT LAND（アウト ランド）



GOB

内容

　あの，ゲーム・センターにある有名なアウトランをＭＳＸで作ろうとしました。

用意するもの

　ＭＳＸ（２より１のほうがよい）とジョイスティック。

遊びかた

　ジョイスティックの左右で車を動かし，トリガ１でアクセル，トリガ２でブレーキです。しばらくいくと，Yマークが画面中央にでるので，左か右のほうに曲がってください。そして，オイルがなくなるとゲーム・オーバーです。

　また，敵の車に当たると，スピードが落ちるので注意。それから，ゲーム中にポーズキー（ストップ・キーはよい）を押すと，プログラムが消える可能性があるので絶対に押さないでください。

おしまいに

　はじめやったとき，スピードはかなり速かったけど，敵などを作ったためかなり遅くなりました。あと，プログラムが非常に長くなってしまいました。

参考

　アウトラン（セガ）

　ハイウェイスター（スクウェア）

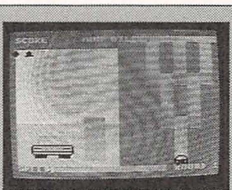
※注：あまりスピードをだしすぎてスピードのワクを越えてもまだ加速しているとエンジンに負担がかかったというわけでプログラムにエラーがでます（うっ！何という言いわけ）。

★

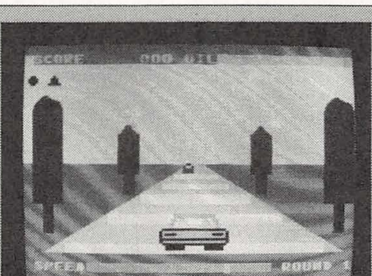
★　　★

《第１表》変 数 表

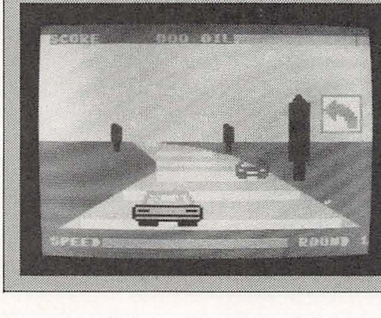
ＳＰ	自分のスピード
ＲＯ	ラウンド
ＲＮ	ラウンド・ナンバー
Ｘ	自分のＸ座標
Ｙ	敵のＹ座標
Ｚ	敵のＸ座標
ＰＯ	ポイント
ＣＨ	チェックサム
Ｗ	その面の絵
Ｓ	ＳＴＩＣＫ
ＢＭ	ＶＲＡＭアドレス
ＣＭ	移動速度



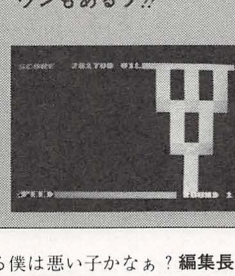
◀《写真１》スタート・デモ!!まずはＯ－Ｌをチャージして…



▶《写真２》ゲーム・スタート!!敵車をうまくよけながら進め!!



◀《写真３》左コーナーだ!!左に車をよせろ!!アップダウンもあるゾ!!



◀《写真４》ゲーム・オーバー！最後はどこまで走ったかが表示される

OUT LANDのプログラム・リスト

```
10 R=RND(-TIME):CLEAR 300,&HF000:COLOR 2,1,1:KEYOFF:SCREEN 1,3,0:WIDTH 30:DEFUS
R=&HF000:DEFUSR1=&HF01E:DEFUSR2=&H90:LOCATE 9,9:PRINT "PLEASE WAIT."
20 DIM A$(26),R$(12),W(12):GOSUB780:I=&H3F00:CH=63:A$="CHDHFHGHCHDH":GOSUB1250
30 DM=0:RN=4:W=1:CM=8:GOSUB1140:GOSUB1280:C$="18":RESTORE2360
40 I=8:GOSUB 900:LOCATE 0,1:RN=1:RO=1:T=168:DM=1:POKE&HF08C,160:SC=0:FOR I=1 TO
3:X1(I)=0:NEXT
50 PRINT"ｱｱｱ♥ｱ♥ｱ♥ｱｱｱ♥♥♥ｱ♥♥♥ｱｱｱ♥ｱ♥♥ｱ♥ｱｱ♥";
60 PRINT"ｸ♥ｸ♥ｸ♥ｸ♥♥ｸ♥♥♥♥ｸ♥♥♥ｸ♥ｸ♥ｸｸ♥ｸ♥ｸ♥ｸ";
70 PRINT"ｲ♥ｲ♥ｲ♥ｲ♥♥ｲ♥♥♥♥ｲ♥♥♥ｲｲｲ♥ｲ♥ｲｲ♥ｲ♥ｲ";
80 PRINT"ｹｹｹ♥ｹｹｹ♥♥ｹ♥♥♥♥ｹｹｹ♥ｹ♥ｹ♥ｹ♥♥ｹ♥ｹｹ♥";
90 LOCATE 10,9:PRINT"PUSH START":LOCATE 8,22:PRINT"1988  GOB SOFT"
100 GOSUB 700:FOR I=0 TO 60:NEXT:IF STRIG(1)=0 THEN 100
110 'SYOKI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 CLS:ST=PEEK(&HF08C)+84+(RO=3)*10:IF ST>247 THEN ST=247
130 W=VAL(MID$("124132",RN,1)):GOSUB1230:GOSUB 1310:GOSUB880:POKE&HF923,24
140 RESTORE 2590:FOR I=0 TO 2:FOR J=-1 TO 0:J=PLAY(0):NEXT:READ A$
150 LOCATE 12,5:PRINT A$:PLAY"T60M9000S90"+HEX$(I/2+4)+"A4":NEXT
160 LOCATE 12,5:PRINT MID$(STRING$(7,129)+STRING$(7,104),1-(W=2)*7,7)
170 CM=8:PO=0:BM=0:N=0:H=6:P=120:X=96:Y=84:GV=0:Z=X:SP=48:AA=0:ON ERROR GOTO740
180 FOR I=0 TO 130:NEXT:ON INTERVAL=115 GOSUB 1510:INTERVAL ON
190 'MAIN PROGRAM ●●●●●●●●●●●●
```

★**影**：いつもパソコンを壊している僕は悪い子かなぁ？**編集長**：いいんじゃない？修理代を影君の給料から引くから。(静岡県御殿場市・IDA３ 14才)……【**編**：影さんの給料で修理代が全部払えると思ったら大マチガイ！】

```
200 S=STICK(1)
210 SP=SP+(SP>48)*(1+STRIG(3)*5)-STRIG(1)*(SP<180)*(PEEK(&HF08C)>144)*3
220 V=USR2(0):O=O+SP-48:IF O>127 THEN GOSUB690
230 X=X+((S=7)-(S=3))*(SP-48)/16+((H=2ORH=3)-(H=4ORH=5))*(SP>100)*(SP-100)/(12-(
HMOD 2)*6)
240 POKE&HF020,4-(S=3)*16-(S=7)*32
250 Y=Y+(SP-P)/16:PO=PO+(SP-48)/20
260 IF Y>132 OR Y<84 THEN Y=84:P=RND(1)*80+84:RC=INT(RND(1)*5):D=RND(1)*4:POKE&H
F092,E(D):POKE&HF096,E(D)
270 Z=(Y-88)*C(RC)+96:POKE&HF047,92-INT(((Y-88)/8.5)*4)
280 IF ABS(X-Z)<34 AND Y>125 THEN PLAY"V15L64O1GD+":X=X+SGN(X-Z)*SP/10:SP=(SP-48
)/2+48
290 IFX<8 OR X>180 THEN SP=SP+(SP>80)*8:PLAY"V15O1C64":IF CM=8 AND W<4 ANDPEEK(&
HF00D)=224 THEN 640
300 POKE&HF067,G+W(VPEEK(&H3C03+N+BM)-1):POKE&HF046,Z:POKE&HF01F,X:POKE&HF088,SP
:POKE&HF053,Y:V=USR1(0)
310 IF N=420 THEN G=0:AA=-(X>96):BM=AA*16+348:X1(RO)=AA
320 IF N=407 THEN IF RO<3 THEN CM=0:POKE &HF0E0,PEEK(&HF0E8):POKE&HF0E3,PEEK(&HF
0EB):POKE&HF0E5,PEEK(&HF0ED):G=24 ELSE GV=2:PO=PO+(PEEK(&HF08C)-144)*100:GOTO350
330 IF PEEK(&HF08C)<145 AND SP<50 THEN INTERVALOFF:GOTO 420
340 IF N<446 THEN 200
350 LOCATE11,4:PRINT" BONUS ":ONINTERVAL=12 GOSUB400:INTERVALON:PO=INT(PO/50)*50
:PLAY"T255O6L64V15
360 FORI=0TO30:NEXT:SP=SP+(SP>48)*2:O=O+SP-48:POKE&HF088,SP:V=USR1(0):IFO>127 TH
ENGOSUB700
370 IF PO>0 THEN360
380 V=USR2(0):IF GV=2 THEN510
390 GOSUB760:SP=48:T=T+AA*32-16:RN=RN+RO+AA:RO=RO+1:GOTO 120
400 IF PO>0 THEN SC=SC+50:PO=PO-50:LOCATE10,6:PRINTUSING" ######00";PO:GOSUB1490
:PLAY"G64"
410 RETURN
420 POKE &HF923,H*4:VPOKE &H201E,161:VPOKE &H201F,161
430 LOCATE 11,7:PRINT"ﾔﾐﾖﾒ"+CHR$(254)+"ﾘﾜﾒﾚ":LOCATE 11,8:PRINT"ﾕﾓﾗﾓ"+CHR$(254)+"
ﾙﾝﾓﾛ"
440 SC=SC+PO:GOSUB1490:FOR I=0 TO 1400:NEXT:CLS:COLOR 15,1,1:VPOKE &H201D,&HBD
450 GOSUB760:POKE &HF001,28:V=USR(0):GOSUB1490:GOSUB1410:T=168:RA=0:ED=0:Y=168
460 RA=RA+1:IF RO>RA THEN S=72 ELSE S=N/6.2:ED=1
470 FOR I=1 TO S:IF I>56 THEN T=T+(X1(RA)/2)-1 ELSE Y=Y-1
480 PUTSPRITE 0,(T,Y),4,21:PUTSPRITE1,(T+32,Y),4,27:NEXT:IF ED=0 THEN460
490 IF ED=0 THEN 460
500 FOR I=0 TO 1200:NEXT:CLS:GOSUB760:GOTO30
510 'GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●
520 SCREEN 1:COLOR 14,1:RESTORE 1620:FOR I=0 TO 41:GOSUB 1520:NEXT:POKE&HF00C,20
1
530 S=RN:DM=0:RN=5:CM=0:GOSUB1310:DM=2:RESTORE 2360:C$="18":I=8:GOSUB900
540 DIM P$(16,1):A$="T150M12000S9L8":PLAY A$,A$:RESTORE 2680:FOR J=0 TO1:FOR I=1
 TO 16:READ P$(I,J):NEXT:NEXT
550 VPOKE &H201D,241:ON INTERVAL=6 GOSUB610:CM=0:RESTORE 2660:INTERVALON
560 FOR J=0 TO 5:READ A$,X:B$="":FOR I=1 TO LEN(A$):B$=B$+CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))
+RO-I-(J=3 AND I=7)*10):LOCATE X,11:PRINTB$:FOR K=0 TO 20:NEXT:NEXT
570 FOR I=10 TO J*2 STEP-1:LOCATE X,I:PRINTB$:LOCATE 0,I+1:PRINTSPC(30):NEXT:NEX
T
580 LOCATE1,11:PRINT"COURSE ";CHR$(61+S);" KEYWORD=":FOR I=0 TO 4
590 LOCATE I+18,11:PRINTCHR$(PEEK(&HF0A3+S*5+I)+1):NEXT
600 IF STRIG(1)=0 THEN 600 ELSE RUN
610 GOSUB 710:IF PEEK(&HF001)=26 THEN L=L+1+(L>15)*16:PLAY P$(L,0),P$(L,1)
620 RETURN
630 'COURSE OUT ●●●●●●●●●●●●●●
640 FORI=0TO60:PLAY"V15O1C64":POKE&HF01F,PEEK(&HF01F)+8:V=USR1(0):POKE&HF01F,PEE
K(&HF01F)-8:V=USR1(0):V=USR2(0):NEXT
650 X=96:SP=48:POKE&HF020,4
660 POKE&HF01F,PEEK(&HF01F)+SGN(96-PEEK(&HF01F)):V=USR1(0):FORJ=0TO3:NEXT:IFPEEK
(&HF01F)<>96THEN660
670 GOTO190
680 'SCROLL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
690 N=N+1:H=VPEEK(&H3C00+N+BM):VDP(2)=H
700 POKE &HF00D,PEEK(&HF00D)+CM+(PEEK(&HF00D)>239)*24
710 POKE&HF001,PEEK(&HF001)-1-(PEEK(&HF001)<26)*4:V=USR(0)
720 O=0:RETURN
730 'ON ERROR ●●●●●●●●●●●●●●●●
740 IF ERR=5 THEN IF X<0 THEN X=0:RESUME 290 ELSE IF X>255 THENX=255:RESUME 290
750 SCREEN1:COLOR15,1,1:ERROR ERR:LOCATE25,0:PRINTERL:END
760 FOR I=0 TO 14:PUTSPRITE I,,0,0:NEXT:RETURN
```

```
770 'VRAM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
780 FORI=1TO7:FORJ=0TO15:VPOKE I*16+J+1904,VPEEK(ASC(MID$("AEGMORV",I,1))*8+J/2)
:NEXT:NEXT
790 FORI=384TO391:VPOKEI,VPEEK(I+248):NEXT:FORI=384TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,A OR
A/2 OR A/4:NEXT
800 RESTORE 1620:B=0:FOR I=0 TO 46:GOSUB 1520:NEXT:IF B<>47396! THEN A$="1620-17
70":GOTO 1430
810 'SPRITE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
820 B=0:RESTORE 1780:FOR I=0 TO 28:READ A$:FOR J=0 TO 31
830 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):B=B+A:VPOKE&H3800+I*32+J,A:NEXT:NEXT:IF B<>6028
8! THEN A$="1790-2070":GOTO1430
840 'COURSE SET 1 ●●●●●●●●●●
850 RESTORE 2540:FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 4:READ D$(J,I):NEXT:NEXT
860 FOR I=0 TO 24:READ A$(I):NEXT:FOR I=0 TO 12:READ R$(I),W(I):NEXT
870 FOR I=0 TO 4:READ C(I),E(I):NEXT:RETURN
880 GOSUB1140:CA=0:RESTORE 2290:FOR I=1 TO 12:C$=HEX$(56-I*4):POKE &HF923,VAL("&
H"+C$)
890 IF I=8 THEN CLS:POKE &HF01F,96:POKE&HF047,92:POKE&HF08C,ST:V=USR1(0):INTERVA
L OFF
900 READ B$:O=0:P=0:M=20:K=0:FOR J=1 TO LEN(B$):A=ASC(MID$(B$,J,1))-65:CA=CA+A
910 IF A<0 THEN O=O+1:GOTO 950
920 K=K+1+(K=4)*4:IF K=1 THEN P=P+1+(P=4)*4:LOCATE A+1,M:M=M-1
930 IF K=2 OR K=4 THEN PRINT A$(A);
940 IF K=3 THEN PRINT STRING$(A,D$(P,O));
950 NEXT J:FOR K=0 TO M*32-1:VPOKE VAL("&H"+C$+"20")+K,129:NEXT
960 IF DM=2 THEN RETURN
970 'COURSE SET 2 ●●●●●●●●●●●●
980 W$(4)=" ｪｵ ｲｳｾｽｮｭ"+CHR$(144)+"<":W$(5)="ｪｵ ｲｳ"
990 IF DM=1 THEN GOSUB1490
1000 IF W=3 THEN FOR J=0 TO 30:VPOKE VAL("&H"+C$+"40")+VPEEK(&H1F00+J),94:NEXT
1010 READ A$:IF W=4 THEN 1090
1020 E=2:P=1:FOR J=0 TO 5:GOSUB 1450
1030 R=3-INT(J/2):IF W=1 THEN FOR K=1 TO R:Q$=F$:GOSUB 1530:NEXT
1040 K1=-(W=3):FOR K=1 TO -((9-1.5*J)*(W=1)+(16-J*2.25-(J=5AND I<>2 AND I<>4))*(
W=2)+(12-J*2.5)*(W=3)):Q$=W$(-(M>=Y)):GOSUB 1530:NEXT K
1050 K1=-(W=3)*2:FOR K=2 TO 3:Q$=W$(K):GOSUB 1530:NEXT:P=P+R:NEXT J:IF W<>2 THEN
 1090
1060 FOR J=0 TO 5:GOSUB 1450
1070 FOR Q=0 TO -(J<2):IF X>=0 AND Z>=0 THEN LOCATE X,E+(J=5ANDW=2AND(I=9ORI=11)
):PRINT STRING$(Z-X+1-(J<4)-(J<2),MID$("`hp`hp",J+1,1))
1080 E=E+1:NEXT:NEXT
1090 IF DM=0 THEN RETURN
1100 NEXT:IF CA<>7202 THEN A$="2290-2400":ELSE RETURN
1110 IF X>=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT MID$(W$(0),P,R)
1120 IF Z>=0 THEN LOCATE Z,Y:PRINT MID$(W$(1),P,R)
1130 Y=Y-1:RETURN
1140 'COURSE SET 3 ●●●●●●●●●●
1150 ON W GOTO 1160,1180,1190,1220
1160 RESTORE 2420:K=7:FOR I=0 TO 11:GOSUB 1580:NEXT
1170 FOR I=0 TO 2:GOSUB 1520:NEXT:RESTORE 2250:GOSUB 1210:RETURN
1180 RESTORE 2470:K=3:FOR I=0 TO 3:GOSUB 1580:NEXT:RESTORE 2260:GOSUB 1200:RETUR
N
1190 RESTORE 2490:K=7:FOR I=0 TO 15:GOSUB 1580:NEXT:RESTORE2270
1200 FOR I=0 TO 30:VPOKE &H1F00+I,INT(RND(1)*256):NEXT
1210 READ F$,W$(0),W$(1),W$(2),W$(3)
1220 RETURN
1230 'COURSE SET 4 ●●●●●●●●●●
1240 C=0:I=&H3C00:RESTORE 2600:FOR J=1 TO RN:READ A$,CH:NEXT
1250 FOR K=1 TO LEN(A$)/2:J=1:GOSUB 1480:FOR Q=1 TO LEN(R$(A))-1:VPOKE I,VAL("&H
"+MID$(R$(A),Q,1)):I=I+1:NEXT
1260 P=VAL("&H"+RIGHT$(R$(A),1)):J=2:GOSUB 1480:FOR U=1 TO A:VPOKE I,P:I=I+1:NEX
T:NEXT K
1270 IF C<>CH THEN A$="2600-2650":GOTO 1430 ELSE RETURN
1280 'MACHINE ●●●●●●●●●●●●●●●
1290 RESTORE 2090:B=0:FOR I=&HF000 TO &HF0C5:READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
1300 POKE I,A:NEXT:IF B<>14318 THEN A$="2090-2170":GOTO1420
1310 FOR I=2 TO 13:POKE &HF923,I*4:CLS:NEXT:POKE &HF923,24
1320 B=0:RESTORE 2180:FOR I=1 TO RN*3-2:READA$:NEXT
1330 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*16+J*2+1,2)):B=B+A
1340 POKE &HF0E0+I*8+J,A:NEXT:NEXT:READ A:COLOR 14,A,1
1350 READ C:IF C<>A+B THEN A$="2910-2200":GOTO 1430
1360 POKE&HF001,28:POKE&HF00D,232:V=USR(0):VPOKE&H201D,&HBD:IF DM=0 THENRETURN
1370 FOR I=8 TO 14:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(15,129):NEXT:FOR I=1 TO 7:LOCATE 0,I
+14:PRINT STRING$(15,177):NEXT
```

★私の友人Aは，急に腹が痛いと言って女子トイレに飛び込んでいったつわものです。(埼玉県坂戸市・エイミ15才)……【影：こんなことにかこつけて女子トイレに入るとは!!編：自分も今度やってみようと思ってるんでしょう!】

```
1380 FOR I=1 TO 7:LOCATE 10,I+13:PRINT STRING$(3,232):NEXT:GOSUB1490
1390 POKE&HF01F,20:POKE&HF020,4:POKE&HF047,84:POKE&HF053,218-RO*56:POKE&HF046,T
1400 V=USR1(0):ON INTERVAL=60 GOSUB 1500:INTERVAL ON
1410 RESTORE2580:FA=2:FOR I=1 TO 5:READ A$:FOR J=1 TO 2+(I MOD 2)*3-(I=5):LOCATE
 INT((I-1)/2)*2+19,FA:PRINT A$:FA=FA+1:NEXT:NEXT:RETURN
1420 'ERROR!! ●●●●●●●●●●●●●●●●
1430 SCREEN1:COLOR 15,1,1:PRINT"ERROR ";A$:BEEP:END
1440 'SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1450 FOR L=0 TO 2:A=ASC(MID$(A$,J*3+L+1,1))-65:CA=CA+A
1460 IF L=0 THEN X=A ELSE IF L=1 THEN Z=A ELSE Y=A
1470 NEXT:RETURN
1480 A=ASC(MID$(A$,K*2+J-2,1))-65:C=C+A:RETURN
1490 LOCATE 0,1:PRINT USING"SCORE #####00 OILののののののののののののの";SC:LOCATE 0,22:PRINT
"SPEED";STRING$(17,232);" ROUND ";HEX$(RO);:RETURN
1500 POKE &HF08C,PEEK(&HF08C)-(PEEK(&HF08C)<247):V=(PEEK(&HF08C)MOD2)*4:POKE &HF
092,V:POKE&HF096,V:V=USR1(0):RETURN
1510 POKE &HF08C,PEEK(&HF08C)+(PEEK(&HF08C)>144):RETURN
1520 READ A$,B$:FOR J=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):VPOKE ASC(A$)*8+J,A:B=
B+A:NEXT:RETURN
1530 IF K1=1 THEN 1110
1540 Q$=MID$(Q$,P,R):IF X>=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT Q$
1550 IF K1=2 THEN Q$=MID$(W$(K+2),P,R)
1560 IF Z>=0 THEN LOCATE Z,Y:PRINT Q$
1570 Y=Y-1:RETURN
1580 READ A$:FOR J=0 TO 7:FOR L=0 TO 2
1590 IF K=3 THEN VPOKE 1096+L*64+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1600 VPOKE 768+L*64+I*8+J-(I>K)*264,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:RETURN
1610 'VRAM DATA ●●●●●●●●●●●●●●
1620 DATA タ,030F3FFFFFFFFFFF,チ,00000000030F3FFF,ツ,C0F0FCFFFFFFFFFF
1630 DATA テ,00000000C0F0FCFF,ア,0000000000000000,イ,FFFFFFFFFFFFFFFF
1640 DATA ク,0000000000000000,ケ,FFFFFFFFFFFFFFFF,ト,0103070F1F3F7FFF
1650 DATA ナ,80C0E0F0F8FCFEFF,ウ,00000000FFFFFFFF,ニ,0000000000000FFF
1660 DATA ヌ,00000000FFFFFF,ネ,000000FFFFFFFFFF,ノ,0000FFFFFFFFFFFF
1670 DATA ハ,0FFFFFFFFFFFFFFF,ヒ,8080C0C0E0F0FCFF,フ,LFFCF0E0C0C08080
1680 DATA ヘ,00000FFFFFFFFFFF,ホ,01010303070F3FFF,マ,FF3F0F0703030101
1690 DATA ミ,000000000000F0FF,ム,00000000F0FFFFFF,メ,F0FFFFFFFFFFFFFF
1700 DATA モ,0000F0FFFFFFFFFF,ヤ,0000000000000000,ユ,FFFEFCF8F0E0C080
1710 DATA ヨ,FF7F3F1F0F070301,ィ,FFFFFFFFFFFFFFFF,ラ,0101030307070F0F
1720 DATA リ,1F1F3F3F7F7FFFFF,ル,8080C0C0E0E0F0F0,レ,F8F8FCFCFEFEFFFF
1730 DATA ロ,00000003071F3FFF,ワ,1F7FFFFFFFFFFFFF,ヲ,000000000001030F
1740 DATA ン,01070F3F7FFFFFFF,「,000000C0E0F8FCFF,」,F8FEFFFFFFFFFFFF
1750 DATA 、,00000000000080C0F0,。,80E0F0FCFEFFFFFF,♥,0000000000000000
1760 DATA ^,8000000000000000,ち,0000000000000000,っ,0000000000000000
1770 DATA ね,0000000000000000,の,FFFFFFFFFFFFFFFF
1780 'SPRITE DATA ●●●●●●●●●●●●
1790 DATA 0000000000000000000000183C3C18000000000000000000000000081C1C3E
1800 DATA 0000000001010303000F080F000F00000000FFFF80800000000FF7FFF00FF0000
1810 DATA 0F1017101F100F070700000000000000FF008000FF00FFF0F0000000000000000
1820 DATA 0000FFFF01010000000FFFEFF00FF000000000000008080C0C000F010F000F00000
1830 DATA FF000100FF00FF0F0F000000000000F008E08F808F0E0E0000000000000000
1840 DATA 0000000000000000007F437F007F00000001F1F303060600 0FFFFFF00FF0000
1850 DATA 7F80BC80FF807F3F3F0000000000000000FF000000FF00FF000000000000000000
1860 DATA 0000FFFF00000000FFE1FF00FF00000000E0E03030181800707C5E4B4B0000
1870 DATA FF001E00FF00FF0F0F00000000000000F08C82A1B4B4FFF4F40000000000000
1880 DATA 000007070C0C1818000E3E7AD2D20000000FFFF000000000FF87FF00FF0000
1890 DATA 0F3141852D2DFF2F2F000000000000000FF007800FF00FFF0F0000000000000000
1900 DATA 0000F8F80C0C060600FFFFFF00FF000000000000000000000FEC2FE00FE0000
1910 DATA FF000000FF00FF0000000000000000FE013D01FF01FEFCFC0000000000000
1920 DATA FF8080808187F9F9FBEBEBCBCBC80FFFF012131F9FDFFFDB9312101010101FF
1930 DATA FF80848C9FBFFFBF9D8C8480808080FFFF010101 81E1F1F9F97D7D3D3D3D01FF
1940 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1950 DATA C0C0C0C000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1960 DATA FF80889CBE9F8B8181818181818180FFFF0111397DF9D18181818181818101FF
1970 DATA 0000000000000000000101010100000000F1F18307060FFF88F88FF00FFF8F800
1980 DATA 000000000000000000000000000000000007070C18307FF88FFF80FF7800000000
1990 DATA 00000000000000000000000000000000070C18303F273C3F1C0000000000000000
2000 DATA 000000000000000000000000000000000304080F0B0F06000000000000000000
2010 DATA 0000000000000000000000000000000000010203030000000000000000000000
2020 DATA 00
2030 DATA F8FC0C060703FF0FF808FF00FF0F0F000000000000008030C0C0C040C0808000
2040 DATA F0F0180C06FF0FF1FF01FF1E000000000000000000000000000000000000000
2050 DATA E030180CFCE43CFC3800000000000000000000000000000000000000000000
2060 DATA C02010F0D0F06000000000000000000000000000000000000000000000000000
2070 DATA 8040C0C0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2080 'MACHINE DATA ●●●●●●●●●●
2090 DATA 21,1C,F0,11,16,20,01,02,00,CD,5C,00,21,D0,F0,11,0C,20,01,08,00,CD
2100 DATA 5C,00,C9,7E,E7,E7,7E,7E,21,80,04,22,78,F0,11,00,04,19,22,7C,F0,11
2110 DATA 0E,00,19,22,74,F0,11,10,04,19,22,80,F0,11,00,04,19,22,84,F0,3E,00
2120 DATA 32,75,F0,21,60,54,22,90,F0,11,20,18,19,22,94,F0,3E,58,32,8F,F0,32
2130 DATA 93,F0,21,73,F0,11,00,1B,01,24,00,CD,5C,00,21,97,F0,11,24,1B,01,08
2140 DATA 00,CD,5C,00,C9,72,00,00,0B,82,00,00,0D,92,00,01,01,82,00,01,0D,92
2150 DATA 00,00,01,AF,30,40,0B,07,90,40,04,58,60,54,04,58,80,6C,04,00,00,00
2160 DATA 00,00,00,00,00,38,18,34,0D,38,18,3C,0F,38,D0,38,0D,38,D0,3C,0F,38
2170 DATA 6F,44,0D,38,6F,3C,0F,45,4B,40,4F,58,95,98,DD,9A,FC,4C,40,4F,4F,58
2180 DATA C77777C22762222227777C722C722226277C7772C27226222,2,2360
2190 DATA 6B7777C2276B222277776B22C722226B776B772C27226B22,2,2111
2200 DATA 00000000040000000000000000040000000000000004000000,10,22
2210 DATA C88888C2286222228888C822C82222628 8C8882C28226222,2,2468
2220 DATA F11111 0001F111111111F111111111F111F111111111F111,1,1720
2230 DATA B688880008B6222288888B622C82222B688B6882C2822B622,2,2440
2240 'COURSE DATA 1 ●●●●●●●●●
2250 DATA " ゃ  え けこぅぇうさ","xxxyyy♣♣xxy♣","gggooowwyggow","bgcjokpq`amu","deflmn"
2260 DATA "","ぇぅぉぃぁうこさぇぉえし","a`bihjqrabks","",""
2270 DATA "","`  h  p c nv","  ぅ  あ し ゃさそ","ba ji tudeow"," ba ji  ","a ji
2280 'COURSE DATA 2 ●●●●●●●●●
2290 DATA AVYWBXWYDNQQKCGD#LCEDMRCS#MTCUNRAS,A¥SDWR@@@KSQMRPNQN
2300 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GNKQ#LLEGMRCS,A¥SDYQGWP@@@LSPMRO
2310 DATA AHUMEAQBGVMWHXKY#JCIDKCGD#LCEDMRCSMTCUNRA3NTAU,A¥SDYRGWQIUPKTNMRL
2320 DATA AAYBCAUBEAQBGAMB#IVIWJXGYLCEDMRCS#MTCU,A¥SDYRGWQIUPLSNMRM
2330 DATA AVYWBXWYDNQQKCGD#LCEDMIDD#LPBBKPAB,A¥SDYR@@@KRPJQOIPN
2340 DATA AVYWBXWYDNQQKCGD#LCEDMCDI#NABOFAAO,A¥SDYR@@@KSPNUOOVN
2350 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GVMWHXKY#JNEQ,A¥SDYQGWP@@@IUO@@@
2360 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GVMWHXKY#JVGWKXEYMVAW,A¥SDYQGWPIUOKTNMRM
2370 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GVMWHXKY#JAIILNFOOEBO,A¥SDYQG@PI@OK@NNXM
2380 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GVMWHXKY#JVGWKXFUMEAF,A¥SDYQGWPIUOKTNM@M
2390 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GVMWHXKY#JIIBIPFQHPBJ,A¥SDYQ@WP@UO@TNGQM
2400 DATA AVYWBXWYDVSWEXQY#GVMWHXKY#JVGWKTFYKKAJ,A¥SDYQGWPIUOKTN@RM
2410 'SCENE NO.1 ●●●●●●●●●●●●●
2420 DATA 000307070F1F1F3F,0080C0C0E0F0F8FCFE,3F7F7F7FFFFFFFFF,FEFEFEFFFFFFFFFF
2430 DATA 00000103070F1F3F,0070F8FEFFFFFFFFFF,00000000080F0FCFC,FFFFFFFFFFFFFFFF
2440 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F,F0F0F0F0F0F0F0F0,3C3C3C3C3C3C3C3C,FFFFFFFFFFFFFFFF
2450 DATA ×,FFFFFFFFFFFFFFFF,y,0000000000000000,♣,FFFFFFFFFFFFFFFF
2460 'SCENE NO.2 ●●●●●●●●●●●●●
2470 DATA 00DFDFDF00FDFDFD,9FDFE778BDDDC658,DDD9C51CFDFBE71E,BF3EBDC3FB7AB983
2480 'SCENE NO.3 ●●●●●●●●●●●●●
2490 DATA F8F8F8F8F8F8F8F8,F0E0C08000000000,0103070F1F3E7CF8,F0F0F0F0F0F0F0F0
2500 DATA 0103070F1E3C78F0,F0E0C08000000000,C0C0C0C0C0C0C0C0,060C183060C0C0C0
2510 DATA 1F1F1F1F1F1F1F1F,0F07030100000000,80C0E0F0F87C3E1F,0F0F0F0F0F0F0F0F
2520 DATA 80C0E0F0783C1E0F,0F07030100000000,0303030303030303,6030180C06030303
2530 'SUB DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
2540 DATA ケ,イ,ク,ア,イ,ア,イ,ア,ウ,ウ,ウ,ウ
2550 DATA チタ,ツテ,ト,ナ,ニヌネノハ,フ,ヒ,ニヌヘハ,"",メノネムミ,マ,ホ,メモムミ,チヘハ,ユ,ヨ,メモテ,リ,レ,ラ,ル,ロワ,」「,ヲ
ン,。、
2560 DATA 6,0,2,167,23,167,26,159,4,159,45,151,46,151,7,151,CDB,151,BA6,151,AB,1
51,C85,151,C93,151
2570 DATA -1.5,12,-.75,13,0,8,.75,4,1.5,2
2580 DATA "アア  アア  アア","ねねアアねねアアねね","アア  アア","ねねアアねね","アア"
2590 DATA "  SET  "," READY ","  GO!  "
2600 DATA AZAFCHDHAGKOJCHFIOJZKOJGHGLOGOCHDAFOGHHDMOCOKOJACODAFOGECHDHFHGHCHDZHG
AZAZ,576
2610 DATA AHKHJAHHAHLHDAFHGACHDPKDJAHHAHEHFHGBCHDHKHJAHGLHGAKHMKDKEHFKGKHDIHJPBG
CQDAFKGRIJJJHGLKDHKLIRJZ,634
2620 DATAAHCVDFKHJAHGFPGACEDCFKGFKJJEEGFGGAHPMLDHHGIFLHGHHGIJJHCHDAFHGACHDAFHGHH
GAHEHCHDAFHGHKHJAHHAHFSGACRDAFHGZ,633
2630 DATA AFCPDAFKGACMDAFMGHHDBGAAFHDEFGGACMDAFMGHBHCVDAEFGHKHJAHHLHDAFHGHHHIHJA
CMDAFMGACMDABHDAFVGAHDMHDAFRGACRDAFHGZ,598
2640 DATA AHBHDAFVGACMDAFMGAHHIHJAHGMLDAFMGACMDAFMGHHHIHJHCMDAFMGABHDAFVGAGHDKHG
IHJKKHLHGHCMDHFMGACMDKKHJAHFAZ,623
2650 DATA AHHHMHDFFMGACMDAFMGHKHJAHALHGHBHCMDAFMGACMDHEKGACHDAFMGACMDAFMGAHHIHJA
FHGACHDAFHGACHDHKHJAHALMCMDAFMGKBHCHDAFHGZ,623
2660 DATA "ANNHTDXZRH¥RYY_./",7,"?+B-Eふせ2」'む)UPed]aTき2ァヲリ",2,"740.45",3
2670 DATA "とおが゜つしら%ふけせめはァ,せ、もヲ1DIGN",3,ねよた゜"ほめてよ,14,"へっ"かこん%&",20
2680 DATA 04EB,05E04E,B05E,04EB,05E04E,B05E,04EB,05E04B,DA,05D04D,A05D,04DA,05D0
4D,A05D,04DA,05CD
2690 DATA 02AA,03A02A,R8A,03A02G#,G#G#,03G#02G#,03G#02G#,03G#02G,G4,03G02G,03F#G
,A02D,D4,03D02D,03D#02D,03E02D
```

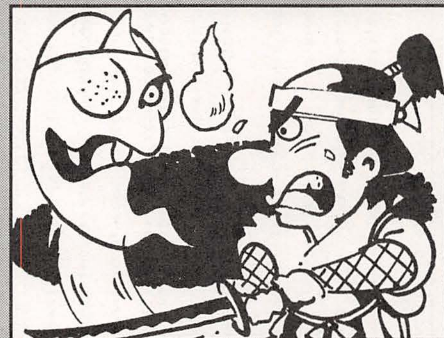
★なぜ，僕のハガキがＯＦコーナーに載らないのかやっとわかった。影さんが僕の住所が読めなかったからだ!! はっはっはっ，当たりでしょ。(千葉県浦安市・DRAGON LAK16才)……【影：名前が読めないだけだ!!】

作品No.4-13

MSX/MSX2用

軍人将棋＋すごろくのおもしろさ

さむらいVS ようかい



柴田　弘

★内容

このゲームは，僕が小学生のころに親友が発明した，すごろくと軍人将棋を合体させたような，ボードゲームの一種です。

★ゲームのルール

さいころを振ってでた目の数だけコマを移動させることができます。すごろくとよく似ていますが，進むだけでなくもどることもできます。そうやってコマを動かして相手のコマを倒していくのが目的ですが，コマの中にも強いコマもあれば弱いコマもあります。コマの強さは，位表（**第1表**）を参照してください。

さて，コマの倒しかたですが，動かしているコマより弱い（位が下の）コマなら，通り越しただけで倒せます。同じ位か，それより上の位のコマのときは，さいころの目の数だけ動かしたとき，ちょうどそのコマの上に止まったら倒せます。

★操作方法

まず，動かしたいコマの名前のところへカーソル・キーで矢印を持っていき，決まったらスペース・キーを押してください。その他も同じように操作して選んでください。さいころは，スロット・マシンのように変わっていきますから，タイミングよくスペース・キーを押してください。

ゲームのルールのところで書き忘れましたが，忍者と魔女にはそれぞれの近道があります。また，大将（一番上の位の者）がやられたら負けです。

へたな説明のしかたでわからないかもしれませんが，まずはプレイしてみてください。そうすればおもしろくてたまらなくなるでしょう。

★プログラムについて

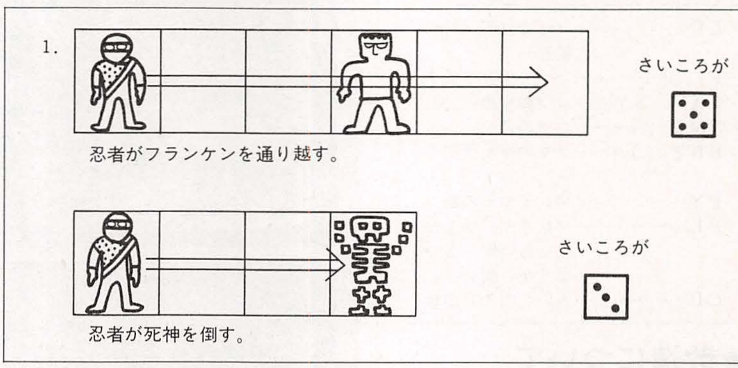
このゲームはスピードを要しないから，そのまま行番号順にプログラムが動きます。

★説明補足

言い忘れましたが，このゲームは1人でも2人でも遊べるようになっています。1人でするときは，コンピュータが相手をします。2人で遊ぶときは仲良くカーソル・キーやスペース・キーを交互に使ってください。

《第1表》位　表

さむらい側		ようかい側
将　軍	1	死　神
源　氏	2	ゴーゴン
忍　者	3	魔　女
騎　士	4	フランケン
弁　慶	5	吸血鬼
侍	6	亡　霊
足　軽	7	火の玉



《第1図》敵のコマを倒せるとき

CHECKER FLAG

編：なかなか風変わりなすごろくゲームですよ。
Dr.D：ボードゲームのパソコン版じゃな。一見単なるすごろくゲームのように見えるが階級の要素を加えてうまくゲームに生かしているゾ!!ルールもしっかり作られているので，ボードゲームとしては良くできているな。
影：しかし，このゲームは今一歩盛りあがりに欠けるような気がするんですが……。
Dr.D：うーん！これはコンピュータの思考ルーチンがあまり気のきいたものではないので1人用でプレイしていると今一歩盛りあがりに欠けるのかもしれんな。このゲームは1人でプレイするより2人用でやったほうがよりおもしろいようだ。

★見城先生！名古屋には萩の月に勝るともおとらない「なごやん」という白いあんまんじゅうがあります。（愛知県渥美郡・石倉満典15才）……【見城：全国からうまいもの情報がぞくぞく送られてくるなぁ。今度は現物を送って!!】

さむらいVSようかいのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR 15,4,7:KEY OFF
20 R=RND(-TIME):DIM SX(65),SY(65):DEF USR=&H7E
30 '●●●●● MAKE CHR ●●●●●
40 FOR I=166 TO 218 STEP4:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
50 FOR K=0 TO 2:VPOKEI*8+J+K*&H800,A:NEXT:NEXT:NEXT
60 FOR I=166 TO 218 STEP4:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
70 FOR K=0 TO 2:VPOKEI*8+J+K*&H800+&H2000,A:NEXT:NEXT:NEXT
80 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FOR I=1 TO 2:II=134+I*28:FOR J=1 TO 7:READ NM$(
I,J)
90 UN$(I,J)=CHR$(II+J*4)+CHR$(II+J*4+1)+C$+CHR$(II+J*4+2)+CHR$(II+J*4+3):NEXT:NE
XT
100 N$(1)="さむらい":N$(2)="ようかい"
110 READ A$:FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 2:VPOKEI+134*8+&H800*J,VAL("&H"+MID$(A$,I*2
+1,2)):NEXT:NEXT
120 FOR I=&H2000+134*8 TO &H2000+137*8+7:FOR J=0 TO 2:VPOKEI+&H800*J,&H1B:NEXT:N
EXT:SQ$="とぁ"+C$+"いぅ"
130 FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 23:FOR K=0 TO 2:II=I*24+128*8+J+&H800*K
140 VPOKEII,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKEII+&H2000,240+1-(I*24+J<8)*7:NEXT:NE
XT:NEXT
150 FOR I=&H2000+32*8 TO &H2000+32*8+7:FOR J=0 TO 2:VPOKEI+&H800*J,&H44:NEXT:NEX
T
160 FOR I=140*8 TO 159*8+7:FOR J=0 TO 2:VPOKEI+&H800*J,VPEEK(I):VPOKE&H2000+I+&H
800*J,244+(IMOD8<3)*96:NEXT:NEXT
170 FOR I=222*8 TO 253*8+7:FOR J=0 TO 2:VPOKEI+&H800*J,VPEEK(I):VPOKE&H2000+I+&H
800*J,244+(IMOD8<3)*96:NEXT:NEXT
180 S$="":FOR I=1 TO 8:READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(0)=S$
190 A=USR(0)
200 X=3:FOR I=1 TO 2:READ Y$:FOR J=0 TO 31:JJ=I*32+J-31:SY(JJ)=VAL(MID$(Y$,J*2+1
,2))
210 IF JJ>1 AND SY(JJ)=SY(JJ-1) THEN X=X+2
220 SX(JJ)=X:NEXT:NEXT
230 FOR I=1 TO 8:READ P$(I):NEXT
240 '●●●●● 1 OR 2 ●●●●●
250 CLS:LOCATE 8,3:PRINT"さむらい たい ようかい":LOCATE 13,6:PRINT"ひとり":LOCATE 13,8:PRIN
T"ふたり"
260 PY=1
270 ST=STICK(0):IF ST<>0 THEN PY=3-PY
280 PUT SPRITE 0,(92,31+PY*16),7,0:FOR I=1 TO 200:NEXT
290 PL=INT(RND(1)*2)+1:IF STRIG(0)=0 THEN 270
300 PLAY P$(1),P$(2):FOR I=1 TO 5000:NEXT:CLS:PUT SPRITE 0,(0,0),0,0
310 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY "S9M9000","S9M9000" ELSE 310
320 '●●●●● PAINT BOARD ●●●●●
330 FOR I=1 TO 64:LOCATE SX(I),SY(I):PRINTSQ$:NEXT
340 LOCATE 10,0:PRINT"さいころ"
350 LOCATE 9,2:PRINT"とぁぁぁぁぁぁぁぁぁ":LOCATE 10,3:PRINT"にんじゃのみち"
360 LOCATE 14,20:PRINT"ましょのみち":LOCATE 13,21:PRINT"とぁぁぁぁぁぁぁぁぁ"
370 LOCATE1,18:PRINT"とぁぁぁ":LOCATE1,19:PRINT"とさむぁ":LOCATE1,20:PRINT"とらいぁ":LOCATE1
,21:PRINT"いぅぅぅ"
380 LOCATE27,2:PRINT"とぁぁぁ":LOCATE27,3:PRINT"とようぁ":LOCATE27,4:PRINT"とかいぁ":LOCATE2
7,5:PRINT"いぅぅぅ"
390 FOR I=1 TO 7:LC(1,I)=0:LC(2,I)=65:F(1,I)=0:F(2,I)=0:NEXT
400 '●●●●● MAIN ●●●●●
410 FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:MV(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32+41):LOCATE X+9,Y+1:PRI
NT" ";:NEXT:NEXT
420 LOCATE 12,2:PRINT"*"+N$(PL)
430 FOR I=1 TO 7:IF F(PL,I)=0 THEN LOCATE 12,I+2:PRINTNM$(PL,I):NEXT ELSE NEXT
440 CH=1
450 ST=STICK(0):CH=CH+(ST=1)-(ST=5):CH=CH-(CH=0)*7+(CH=8)*7
460 IF PL=2 AND PY=1 THEN GOSUB 1020
470 PUT SPRITE 0,(84,CH*8+15),11,0:FOR I=1 TO 200:NEXT
480 IF PL=2 AND PY=1 THEN A=0:GOTO 500
490 IF STRIG(0)=0 THEN 450
500 IF F(PL,CH)=1 THEN PLAY P$(4):GOTO 440
510 PLAY P$(3):FOR I=1 TO 500:NEXT
```

《第2表》変 数 表

LC(,)	コマの位置（目の番号）
F(,)	コマの生存フラグ
SX( ), SY( )	コマの座標
NM$(,)	コマの名前
UN$(,)	コマのキャラクター
PY	プレイヤーの数
PL	プレイヤー（1→さむらい側，2→ようかい側）
CU	さいころの目の数

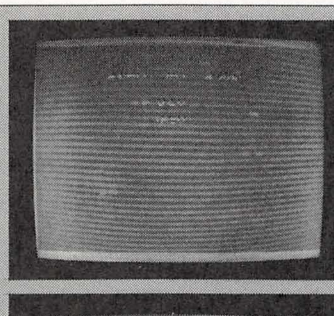
★改造について

改造は，いくらでもできると思います。コマをもっと多くしたり，近道もたくさん作ったり。また，もっとすごろくの要素を取り入れたらおもしろくなるでしょう。たとえば，5すすむ，1回休み，スタートへもどる，など。さむらいやようかいをかえて，ちがったバージョンで遊ぶのも楽しいでしょう。

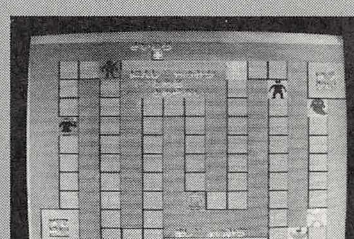
いずれにしても，改造はあなたのアイデアしだいです。

★

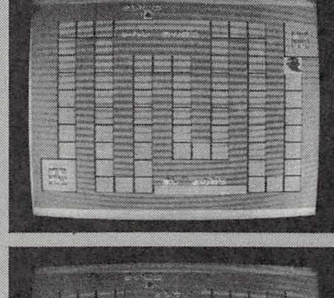
★　★



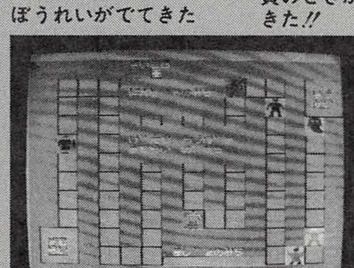
◀《写真1》1人でも2人でも遊べるゾ!!



▲《写真4》いよいよ勝負のときがきた!!



◀《写真2》ようかい側はぼうれいがでてきた



▲《写真5》やった!!見事さむらいの勝ち!!



◀《写真3》こちらは忍者で応戦しよう！

★僕の友人Mは，テレビの見すぎで，サンダーブレードのシートに乗ったときから，ジョン・M・ビンセントになりきっている…。(新潟県西蒲原郡・**キングス・ボマ14才**)……【**影**：当然，英語でしゃべってるのだろうな？】

```
520 CU=INT(RND(1)*6)+1:LOCATE 12,1:PRINTCHR$(127+CU);:FOR I=1 TO 100:NEXT
530 IF PL=2 AND PY=1 THEN A=A+1:IF A=30 THEN 550 ELSE 520
540 IF STRIG(0)=0 THEN 520
550 PLAY P$(3):FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:LOCATE X+9,Y+1:PRINT" ";:NEXT:NEXT
560 LOCATE 13,4:PRINT"すすむ":LOCATE 13,6:PRINT"もど゛る"
570 DV=1
580 ST=STICK(0):DV=DV+(ST<>0)*DV*2
590 IF PL=2 AND PY=1 THEN GOSUB 1090
600 PUT SPRITE 0,(84,39-DV*8),9,0:FOR I=1 TO 200:NEXT
610 IF PL=2 AND PY=1 THEN 630
620 IF STRIG(0)=0 THEN 580
630 L=LC(PL,CH):IF (L=0 OR L=65) AND DV=-1 THEN PLAY P$(4):GOTO 570 ELSE PLAY P$
(3)
640 IF PL=2 THEN DV=-DV
650 FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:LOCATE X+9,Y+1:PRINTCHR$(MV(X,Y));:NEXT:NEXT:PUT S
PRITE 0,(0,0),0,0
660 '●●●●●
670 FOR I=1 TO CU:P=5:L1=L:IF CH=3 AND W=0 THEN ON PL GOSUB 840,920
680 L1=L:IF L+DV>0 AND L+DV<65 OR L+DV=0 AND PL=1 OR L+DV=65 AND PL=2 THEN L=L+D
V
690 IF L1>0 AND L1<65 THEN LOCATE SX(L1),SY(L1):PRINTSQ$
700 IF L>0 AND L<65 THEN LOCATE SX(L),SY(L):PRINTUN$(PL,CH)
710 FOR J=1 TO 7:IF J>CH AND LC(3-PL,J)=L AND F(3-PL,J)=0 THEN F(3-PL,J)=1:P=6
720 NEXT:IF CU>I THEN PLAY P$(P)
730 FOR J=1 TO 500:NEXT:NEXT:LC(PL,CH)=L:W=0
740 FOR I=7 TO 1 STEP -1:IF LC(3-PL,I)=L AND F(3-PL,I)=0 THEN F(3-PL,I)=1:P=6
750 FOR J=1 TO 2:IF LC(J,I)>0 AND LC(J,I)<65 AND F(J,I)=0 THEN M=LC(J,I):LOCATE
SX(M),SY(M):PRINTUN$(J,I)
760 NEXT:NEXT:PLAY P$(P)
770 PL=3-PL:FOR I=1 TO 1000:NEXT
780 IF F(PL,1)=1 THEN 810
790 GOTO 410
800 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
810 FOR I=1 TO 4:LOCATE 9,I+6:PRINTSPC(12):NEXT:LOCATE 10,8:PRINT"け゛えむ おうば゛あ":LO
CATE 10,9:PRINTN$(3-PL)+" の かち"
820 PLAY P$(7),P$(8):FOR I=1 TO 10000:NEXT:GOTO 250
830 '●●●●● SHORT CUT ●●●●●
840 IF L<>10 AND L<>44 THEN RETURN
850 LOCATE 12,4:PRINT"とおる":LOCATE 12,5:PRINT"とおらない":W=1
860 ST=STICK(0):IF ST<>0 THENW=1-W
870 PUT SPRITE 0,(84,39-W*8),3,0:FOR K=1 TO 200:NEXT
880 IF STRIG(0)=0 THEN 860
890 LOCATE 12,4:PRINT"   ":LOCATE 12,5:PRINT"     ":PUT SPRITE 0,(0,0),0,0
900 IF W=1 THEN L=54-L:RETURN690 ELSE RETURN
910 '●●●●●
920 IF L<>21 AND L<>55 THEN RETURN
930 LOCATE 16,18:PRINT"とおる":LOCATE 16,19:PRINT"とおらない":W=1
940 IF PL=2 AND PY=1 THEN GOSUB 1160
950 ST=STICK(0):IF ST<>0 THENW=1-W
960 PUT SPRITE 0,(116,151-W*8),13,0:FOR K=1 TO 200:NEXT
970 IF PL=2 AND PY=1 THEN GOTO 990
980 IF STRIG(0)=0 THEN 950
990 LOCATE 16,18:PRINT"   ":LOCATE 16,19:PRINT"     ":PUT SPRITE 0,(0,0),0,0
1000 IF W=1 THEN L=76-L:RETURN690 ELSE RETURN
1010 '●●●●● COMPUTER ●●●●●
1020 CH=INT(RND(1)*7)+1:CH(CH)=1:C=0:FOR I=1 TO 7
1030 IF F(2,I)=0 THEN IF LC(2,I)<65 THEN CH(I)=CH(I)+1
1040 IF F(2,I)=1 THEN IF I=7 THEN 1070 ELSE NEXT
1050 FOR J=1 TO 7:IF ABS(LC(2,I)-LC(1,J))<7 AND F(1,J)=0 THEN CH(I)=CH(I)+9-J-(J
=1)*20
1060 NEXT:NEXT
1070 FOR I=1 TO 7:IF CH(I)>C THEN CH=I:C=CH(CH)
1080 CH(I)=0:NEXT:RETURN
1090 D=0:E=0:FOR I=1 TO CU:FOR J=1 TO 7
1100 IF CU>I AND CH>=J OR F(1,J)=1 THEN 1130
1110 IF LC(2,CH)+I=LC(1,J) THEN D=D+8-J-(J=1)*20
```

```
1120 IF LC(2,CH)-I=LC(1,J) AND LC(2,CH)-I>0 THEN E=E+8-J-(J=1)*20
1130 NEXT:NEXT
1140 IF D<E THEN DV=1 ELSE DV=-1:IF D=E AND LC(2,CH)>32 THEN DV=1
1150 RETURN
1160 D=0:E=0:FOR J=1 TO CU-I+1:FOR K=1 TO 7
1170 IF CU-I+1>J AND CH>=K OR F(1,K)=1 THEN 1200
1180 IF 76-LC(2,CH)+DV*J=LC(1,K) THEN D=D+8-K-(K=1)*20
1190 IF LC(2,CH)+DV*J=LC(1,K) THEN E=E+8-K-(K=1)*20
1200 NEXT:NEXT
1210 IF D<E THEN W=0 ELSE W=1
1220 RETURN 960
1230 '●●●●● CHR DATA ●●●●●
1240 DATA 0103030011F15372780C0C080F8A8ECE42707070F0F020206E4A0A07070404060
1250 DATA 01030310F17171780C0C080F0E8E8E8170707020202060AE8E0E04040406050
1260 DATA 0303030310F132526C2C4C890F0E8E46427230206060C0CA4C44060606030303
1270 DATA 000103070606830160E0C0404030F2804346B7B0303030FFE363636060606060
1280 DATA 000F0F0F063F7FDF0404040404C4E4B49F9F3F3F7F6060E09C84C4C4E4606070
1290 DATA 0C0E0E043F1F1F1F08080808081C88781F1F3F3F3F202030000008080808080C0
1300 DATA 000707021F3F6F4F04040404C4E4A4BC4F0F0F1F1F09090D848080C0C0000080
1310 DATA 07858742200F010FC042C28408E000E0010F0C000400041C00E060004000004070
1320 DATA 0602623F03030107C04C44E4FCE0C0F80F7B03030701030 7FCE6E2E2F0406070
1330 DATA 000001012120 3F1F20E0E0E0E1C3FEFE0F0F030307070 60CFEFCF0F0F8F81838
1340 DATA 0303010 3E1BF0707C0C040C087FDE0E007070 70E0C1C1838E0E0E07030 38181C
1350 DATA 0203030 10F1F372740C0C080F0F8ECE44747070E0C0C0C1CE2E2E07030303038
1360 DATA 01010100030F0B0BC0C0C080E0F8E8E80B03030303030303E8E0E0E0E0E0E0
1370 DATA 070F1F191F3F3F2FE0F0F898F8FCFCF40F0F07030100000 0F0F0F8FCFF3C0000
1380 '●●●●● COLOR DATA ●●●●●
1390 DATA 1373B3B353535353 1373B3B35353535353434343 43B3B3135343434343B3B313
1400 DATA 1313B3B34343434313 13B3B3434343434343 43B3B3B3131343434 3B3B3B31313
1410 DATA 63131363636363636313131363636363636363838383838383 6363838383838383
1420 DATA 1313131313131616131313131313136316161663636363636363636363636363
1430 DATA 33F3F3B3B3F3F3F31313131313F3F3F3F3E3F3F3F3E3E3E3F3E3F3F3F3E3E3E3
1440 DATA 1373B3B35353535 3F3F3F3F3F3A3A3B3434343434343B3B3133333434343333313
1450 DATA 3313B3B31313131 3F3F3F3F313131313131363636363B3B313136363636 3B3B313
1460 DATA F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7
1470 DATA 1717171747474747171717174747474747474747474717171747474747471717171 7
1480 DATA 7777D717D7D7D7D7D7D7D717D7D7D7D7D7D7D7D7D7D71717D7D7D7D7D7D71717
1490 DATA F7F7F7F7B7B7B7B7F7F7F7F7B7B7B7B7B7474747474747B7B747474747474747
1500 DATA 1717979717171717171717979717171717171717171717171717171717171717
1510 DATA 4747474747474747474747474747474747474747474757577777474747475757777 7
1520 DATA 8787878787878787878787878787878787878787878787878787878787878787
1530 '●●●●● NAME DATA ●●●●●
1540 DATA しょうく゛ん,け゛んし゛,にんし゛ゃ,"き し",へ゛んけい,さむらい,あしか゛る
1550 DATA りにか゛み,こ゛うこ゛ん,まし゛ょ,ふらんけん,きゅうけつき,ぼ゛うれい,ひのたま
1560 '●●●●● OTHERS' CHR DATA ●●●●●
1570 DATA 808080808080808000000000000000000080808080808080FF00000000000000FF
1580 DATA 7F6341414163 7F007F4F4F7F79797F007F5F7F777F7D7F00
1590 DATA 7F5D7F7F7F5D7F007F5D7F777F5D7F007F5D7F5D7F5D7F00
1600 DATA C0,F0,FC,FF,FC,F0,C0,00
1610 '●●●●● LOCATE DATA ●●●●●
1620 DATA 1614121008060402020204060810121416182020201816141210080606060810
1630 DATA 1214161616141210080604020202040608101214161820202018161412100806
1640 '●●●●● MUSIC DATA ●●●●●
1650 DATA S8M2000L8O5CCCDEEDEEGAGRAAAAGGABBABO6CCR,S8M1200L4O4CGGFGCGGFGCGCG
1660 DATA L16O5CE,L4O1G,L16O4GE,L16O6EG
1670 DATA L16O4FEDEFGAAGAAFDEDCGG4GFGDDCC,L16O4AAGAFEDCBBAGCDEDBGAFCGEFAC
1680 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1690 '●  「さむらい vs ようかい        ●
1700 '●      Made by H.Shibata●
1710 '●   January 24th in1988 ●
1720 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

★　★　★

★くそう！いつになったらアルカノイドの1面がクリアできるんだ!!バウスを動かすから悪いんだ!!ボールが動かせりゃあ俺だって…。(福島県会津若松市・**吉岡　靖14才**)……【**影**：それだったら私だってクリアできるゾ!!】

作品No.4-14

MSX/MSX2用

食物軍団の逆襲

FRYING PAN（フライング パン）



NIKOSHAN-GG

Story

私はフライパン。しかし，魂を持ったフライパンだ。

ある日，奇怪なできごとが起こった。それは，店のまわりに浮雷（浮遊機雷の略）が浮いていたということだ。そして，今日は定休日で誰もいない。とりあえず，私だけで悪の手から店を守らねば！

Key Function

カーソル・キーで８方向。スペース・キーで火の玉がでる。ただし，単発だ。それは，フライパンの左右移動についてくる。しかも，火の玉にはＯＩＬが必要だ！あ，そうだ，こいつには，貫通力があるんだ（ストロングＰ！）。

Game Over

浮雷が地面に落ちる，または時間切れで一つ失い，すべてなくなると，ゲーム・オーバー。

Get Score

とにかく，浮雷をやっつければよいのだが，フライパンが冷たいと点が低い。50＋ラウンド×10の浮雷を壊せば面クリア。12面まで。なお，浮雷はただ降りてくるだけである。

Charge Energy

ＯＩＬ…最下段の右はし（最高29発）
熱　…最下段の左はし（最高618度）

About this

マシン語書き込みプログラム（**リスト１**）とメイン・プログラム（**リスト２**）の２本を前もってセーブをしておきましょう。なお，**リスト１**で「ＰＵＳＨ　Ｆ２」とでたら，[F2]を押しましょう。**リスト２**を自動的にロード，ランします。

マシン語ははじめてで，苦労しました。失敗10数回。暴走数回で，ようやくモノになりまして，そのせいで，レポート用紙を40枚以上も費してしまった。完全ハンド・アセンブルなもんで。

Musics

タイトルは「Cook me!」。オリジナルですが，某ＬＰの中の曲に似ているような気もします（詩もついているとのウワサも）。

About Enemy

浮雷はたったの３種類。そして，すべてただ降りてくるだけ（しかし，だんだん速くなる）。

１～４面　エビ浮雷
５～８面　チキン・ナゲット
９～12面　浮雷（食）パン

やろうと思えば，左右シフトもできると思うのですが，長くなるしむずか

《第１表》変数表

ＭＳ	ＳＴＩＣＫ関数入力	ＦＰ	フライパンの残り
ＳＴ	ＳＴＩＣＫ番号	ＴＣ＄( )	浮雷キャラ（エビ，ナゲット，パン）
ＭＸ，Ｙ	フライパンのＸ，Ｙ座標	Ｒ	ラウンド数
ＰＸ，Ｙ	フライパンの移動	ＭＣ	ＢＧＭカウンタ
ＰＸ，Ｙ(n)	フライパンの移動基本量	ＭＵ＄( )	ＢＧＭデータ
ＳＸ，Ｙ	ＦＩＲＥのＸ，Ｙ座標	ＭＵ( )	ＢＧＭパートデータ
ＴＰ	フライパンの温度	Ｉ，Ｊ，Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｖ	汎用
ＯＩ	残りＯＩＬ量	ＳＲ	落下タイミング
ＣＨ＄( )	火のキャラ（消去，表示）	ＥＴ( )	面ごとの浮雷同時出現数
ＴＭ	タイム	ＳＣ	スコア
ＴＬ	タイム基本数	ＤＸ，Ｙ	エンディング・メッセージ用
ＢＲ	壊した数		
ＢＬ	壊す数		

CHECKER FLAG

編：30行と40行は，なんであんなことをやっているんですか？変数は何も代入しなければ０が入っているわけでしょ？

Dr.D：ま，確かにそうだが，じつはこれにはワケがあってＢＡＳＩＣがプログラムを実行するとき，プログラム中，はじめてでてくる変数は，順番に定義されていくわけだ。そしてすでに定義された変数は，目的の変数かどうか前からならんでいる順番にチェックしていくので，このプログラムでいえばＭＸみたいなよくでてくる変数は一番先に使っておけばプログラムの実行時間が少しでも短くなるわけだ。マニュアルにはでてこないゲームを作るときの高速化のテクニックだな。

編：そうなんですか。

★この前，家の前にくさったみかんを置いて「ご自由にどうぞ」と書いておいたら，いつのまにかなくなっていた。もしや…。（神奈川県座間市・**問答無用12才**）……【**編**：この前，影さんが持っていたあのみかんはもしや…。】

《リスト1》FRYING PANのマシン語書き込みプログラム・リスト

```
10 '●●●●● MACINE LANG. SET ●●●●●●
20 DEFINT A-Z:CLEAR 600,&HECFF:AD=100:MA=&HED00:RESTORE 1000
30 FOR I=0 TO 13:SM=0
40 FOR J=0 TO 15
50 READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE MA+I*16+J,A
60 SM=SM+A:NEXT J:PRINTHEX$(SM),
70 READ A$:S=VAL("&H"+A$):PRINTA$
80 IF S<>SM THEN PRINT"DATA ERROR IN LINE ";AD*10:END
90 AD=AD+1:NEXT I
100 PRINT"MAC DATA OK."
110 KEY 2," CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
120 IF INKEY$<>"" THEN 120
130 PRINT"PUSH [F2]"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 END
160 '●●●●●● MACHINE DATA ●●●●●●
1000 DATA CD,7D,ED,01,08,00,21,07,F0,09,3E,12,41,5E,BB,38,543
1010 DATA 08,1C,73,2B,10,F7,C3,94,ED,3E,01,21,10,F0,77,C9,6AD
1020 DATA 3A,13,F0,3D,3D,06,03,C5,3C,57,01,08,00,21,07,F0,439
1030 DATA 09,ED,B9,20,12,E5,21,00,F0,09,5E,3A,12,F0,E1,BB,716
1040 DATA 28,0A,7A,0C,0D,20,EA,C1,7A,10,DC,C9,03,21,11,F0,5E4
1050 DATA 71,C1,00,CD,7D,ED,21,11,F0,06,00,4E,21,07,F0,09,600
1060 DATA 36,00,01,03,07,ED,5F,A0,F5,ED,5F,A1,57,F1,82,21,6FA
1070 DATA 11,F0,06,00,4E,21,FF,EF,09,3C,77,18,17,01,04,00,454
1080 DATA 11,17,F0,D5,C5,21,1F,F0,ED,B8,E5,CD,94,ED,E1,C1,A5C
1090 DATA D1,ED,B8,C9,06,08,48,06,00,21,FF,EF,09,5E,D5,11,6F7
1100 DATA 08,00,19,D1,7E,6F,26,00,16,18,29,29,29,29,29,19,319
1110 DATA 16,00,19,C5,EB,D5,21,14,F0,01,02,00,CD,5C,00,E1,5E6
1120 DATA E5,11,20,00,19,E5,D1,E1,21,16,F0,01,02,00,CD,5C,619
1130 DATA 00,C1,41,10,C1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,29C
```

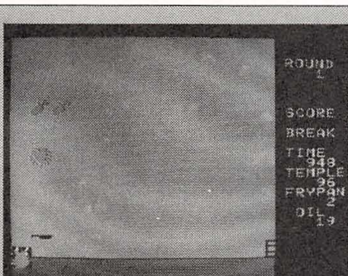
《リスト2》FRYING PANのメインプログラム・リスト

```
10 ' ●●●●● FRYING PAN TO SOULS  by NIKOCHAN"GG"●●●●●●
20 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2,0:COLOR 15,4,1:WIDTH32:KEY OFF
30 MX=0:MY=0:SX=0:SY=0:PX=0:PY=0:OI=0:R=0:TM=0:BR=0:SD=0:MS=0:TP=0:SF=0:A=0
40 SC=0:TL=0:BL=0:FP=0:ST=0:I=0:J=0:D=0:B=0:V=0:MC=0:SR=0
50 GOSUB 1060:'RUNNING INIT
60 ON INTERVAL=192 GOSUB 310:GOSUB 990:'Title and sound test.
70 GOSUB 920:'One game init
80 GOSUB 830:'Round init
90 INTERVAL ON
100 '●●●●● main rootine ●●●●●●
110 MS=STICK(ST):PX=PX(MS):PY=PY(MS)
120 IF MX+PX<0 OR MX+PX>11 THEN PX=0
130 IF MY+PY<12 OR MY+PY>20 THEN PY=0
140 MX=MX+PX:MY=MY+PY:PUT SPRITE 0,(MX*16,MY*8),1,0
150 IF MX=0 AND MY=20 THEN TP=TP-((TP<600)*20)
160 IF MX=11 AND MY=20 THEN OI=OI-((OI<20)*10):GOSUB 420
170 TP=TP+(TP>0)*2:A=USR2(0):GOSUB 400
180 '●●●●● Fire burn ●●●●●●
190 IF SF=1 THEN 220
200 IF STRIG(ST)=0 OR OI<1 THEN 260
```

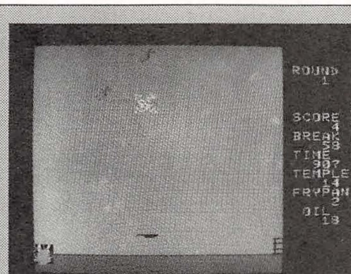

しすぎてゲームにならない!ので，ただ降りてくるだけである。

あと，降下を1キャラ単位にしたので，キャラが半分重なるのは許してください（不完全重ね合わせという）。

あ，やられたらスペース・キーね。

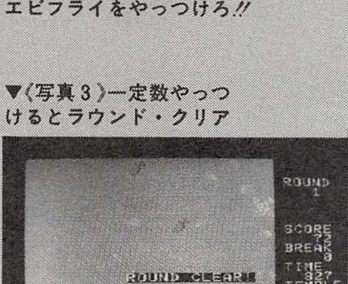


▲〈写真1〉火の玉を撃って
エビフライをやっつけろ!!

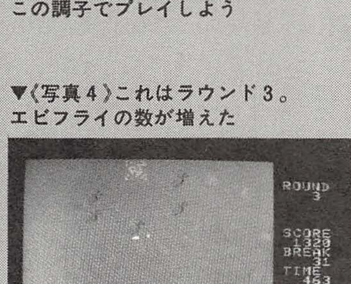


▲〈写真2〉みごと命中!!
この調子でプレイしよう

▼〈写真3〉一定数やっつ
けるとラウンド・クリア



▼〈写真4〉これはラウンド3。
エビフライの数が増えた



評…まん中は誰？（編）



by　プロジェクトみいこ

評…ズルッ（影）



by　わあお君

★むかしむかし，あるところにおじいさんというおばあさんがいました。（栃木市・影さんのハゲさんはつぐ美さんの出っ歯15才）……【影：おばあさんにはおばあさんというおじいさんがいて，近所の人は困っていました。】

```
210 SF=1:SY=MY:SX=MX:OI=OI-1:SD=0:GOSUB 420
220 LOCATE SX*2,SY:PRINTCH$(0):SX=MX:SY=SY-1:SOUND 10,SD(SD):SD=SD+1
230 IF SY<0 THEN SF=0:GOTO 260
240 LOCATE SX*2,SY:PRINTCH$(1):POKE&HF012,SX:POKE&HF013,SY
250 A=USR1(0):A=PEEK(&HF011):IF A<9 THEN A=USR2(0):GOTO 340
260 IF TM MOD SR=0 THEN A=USR(0) ELSE 280
270 IF PEEK(&HF010)=1 THEN 480
280 IF TM<1 THEN 440
290 TM=TM-1:GOSUB 390:GOTO 110
300 '●●●●●● B.g.m. driver ●●●●●●
310 PLAY"T150L8S0M12000"+MU$(MU(MC)):MC=MC+1:IF MC=41 THEN MC=1
320 RETURN
330 '●●●●●● Score rootine ●●●●●●
340 SC=SC+(TP/40):BR=BR-1:POKE&HF011,128:PUT SPRITE 3,(SX*16,SY*8),15,3
350 GOSUB 370:GOSUB 740:GOSUB 380:IF BR<1 THEN 560 ELSE 260
360 '●●●●●● Information    ●●●●●●
370 LOCATE 25, 8:PRINT USING"#####";SC:RETURN
380 LOCATE 25,10:PRINT USING"  ###";BR:RETURN
390 LOCATE 25,12:PRINT USING"  ###";TM:RETURN
400 LOCATE 25,14:PRINT USING"  ###";TP:RETURN
410 LOCATE 25,16:PRINT USING"  ###";FP:RETURN
420 LOCATE 25,18:PRINT USING"  ###";OI:RETURN
430 '●●●●●● Time limit.    ●●●●●●
440 DP$="Time  over!!":GOSUB 760:GOSUB 790:GOSUB 750:GOSUB 770:GOSUB 760
450 FP=FP-1:GOSUB 410:IF FP<0 THEN 520
460 TM=TL:IF STRIG(0)=0 THEN 460 ELSE GOSUB 720:GOTO 90
470 '●●●●●● Doooooooooon!●●●●●●
480 DP$="Fry dropped!":GOSUB 760:GOSUB 790:GOSUB 750:GOSUB 770:GOSUB 760
490 GOSUB 780:A=USR3(0):POKE&HF010,0:TM=TL:FP=FP-1:GOSUB 410:IF FP<0 THEN 520
500 GOTO 460
510 '●●●●●● Game over  !  ●●●●●●
520 DP$="GAME  OVER!!":GOSUB 760:GOSUB 750:GOSUB 770
530 DP$="PUSH SPACE!!":GOSUB 760
540 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 540
550 '●●●●●● Round clear ! ●●●●●●
560 MM$="t138sm12000l8o5aa4aa4f4ab4af4gff1r1"
570 MB$="t138v12l8o1f4.o3aco2fa4o1f4.o3aco2fco4fo2f1r1":GOSUB 810:GOSUB 720
580 DP$="ROUND CLEAR!":GOSUB 760:GOSUB 750:GOSUB 770:GOSUB 760:SC=SC+TM
590 IF R<12 THEN 80
600 '●●●●●● Ending demo.. ●●●●●●
610 INTERVAL ON:CLS:LOCATE 5,8:PRINT"YOUR SCORE ";SC;"POINTS"
620 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
630 DL$=" You saved the Shop !!":DX=7:DY=10:GOSUB 730
640 DL$="But,You were wounded in          the Battles.":DX=6:DY=11:GOSUB 730
650 DL$="Sleep in peace.Until to          be over the peace.":DY=13:GOSUB 730
660 DL$="PUSH SPACE OR TRIGGER!":DX=5:DY=17:GOSUB 730
670 FOR I=0 TO 2:IF STRIG(I) THEN ST=I:CLS:GOTO 70
680 NEXT:GOTO 670
690 '●●●●●● Extra Sub Routine.●●●●●
700 SOUND 7,&H98:SOUND 6,29:SOUND 4,24:SOUND 5,140:RETURN
710 INTERVAL OFF:A=USR4(0):MC=1:SOUND 7,&H98:RETURN
720 LOCATE SX*2,SY-(SY<0):PRINTCH$(0):SF=0:SY=0:RETURN
730 LOCATE DX,DY:PRINT DL$:RETURN
740 FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUND 10,I:FOR J=0TO 5:NEXT J,I:RETURN
750 FOR I=0 TO 10000:NEXT:RETURN
760 LOCATE 10,12:PRINTDP$:RETURN
770 DP$="いいいいいいいいいいいい":RETURN
780 FOR I=0 TO 7:POKE&HF000+I,I+1:POKE&HF008+I,0:NEXT:RETURN
790 MM$="t138o6l8sm13000c4c05b4a4eg4g2.f4ff4e4dc1"
800 MB$="t138o2l8v12c2r8ceag2r8o1bo2do1bo2f2r8l16o1g8bgbo4g02c1"
810 GOSUB 710:PLAY MM$,MB$:RETURN
820 '●●●●●● Round init.  ●●●●●●
830 R=R+1:TL=1009-(R*10):TM=TL:MX=6:MY=18:SF=0
840 TP=200:OI=20:BL=50+(R*10):BR=BL
```

```
850 C=(R-1)¥4:LOCATE 25,3:PRINTUSING"  ##";R:SR=ET(R)/1.5+(6/R)+2
860 FOR I=1 TO 4:D=ASC(MID$(TC$(C),I,1))
870 POKE&HF017+I,D:POKE&HF01B+I,146:NEXT:A=USR3(0)
880 GOSUB 780:GOSUB 410:GOSUB 420:GOSUB 700
890 LOCATE 0,21:PRINT"XX"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"XX":E=ET(R)
900 POKE&HF010,0:POKE&HED04,E:POKE &HED2B,E:POKE&HED95,E:POKE&HF011,10:RETURN
910 '●●●●●● One game init●●●●●●
920 CLS:R=0:SC=0:FP=2:FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINTSTRING$(24,"い");:NEXT
930 FOR I=22TO 23:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(24,"ホ");:NEXT:GOSUB 780
940 LOCATE 25,7:PRINT"SCORE ":LOCATE 25,9:PRINT"BREAK "
950 LOCATE 25,11:PRINT"TIME  ":LOCATE 25,13:PRINT"TEMPLE"
960 LOCATE 25,15:PRINT"FRYPAN":PUT SPRITE 1,(0,168),10,1
970 LOCATE 25,17:PRINT" OIL  ":PUT SPRITE 2,(184,160),1,2
980 LOCATE 25,2:PRINT"ROUND":RETURN
990 '●●●●●● Title and sound test.●●●●
1000 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 610 ELSE INTERVAL ON
1010 LOCATE 5,12:PRINT"I'm a frying-pan.";SPC(15);"But,I have a soul."
1020 LOCATE 5,17:PRINT"Push Space or Trigger."
1030 FOR I=0 TO 2:IF STRIG(I) THEN ST=I ELSE NEXT:GOTO 1030
1040 GOSUB 710:RETURN
1050 '●●●●●● Running init.●●●●●●
1060 DIM MU$(28),MU(40),TC$(3),SD(22),ET(12):RESTORE
1070 DEFUSR =&HED00:DEFUSR1=&HED20:DEF USR4=&H90
1080 DEFUSR2=&HED94:DEFUSR3=&HED7D
1090 DEF FNX(S)=VAL(MID$("112221000",S+1,1))-1
1100 DEF FNY(S)=VAL(MID$("100122210",S+1,1))-1
1110 FOR I=0 TO 8:PX(I)=FNX(I):PY(I)=FNY(I):NEXT:FOR I=0 TO 2:READ TC$(I):NEXT
1120 READ A$:IF A$="END" THEN 1150
1130 READ B$:B=ASC(B$)*8
1140 FOR I=0 TO 7:VPOKE B+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:GOTO 1120
1150 FOR I=0 TO 3:READ S$:SP$=""
1160 FOR J=0 TO 31:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(S$,J*2+1,2))):NEXT
1170 SPRITE$(I)=SP$:NEXT
1180 FOR I=1 TO 40:READ MU(I):NEXT:FOR I=1 TO 15:READ MU$(I):NEXT
1190 FOR I=256 TO 976:V=VPEEK(I):VPOKEI,V OR ((V/2)AND 15):NEXT
1200 CH$(0)="いい"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"いい"
1210 CH$(1)="くこ"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"けさ"
1220 FOR I=&H2000 TO &H201F:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1230 FOR I=0 TO 7:READ SD(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ ET(I):NEXT:RETURN
1240 DATA クしケコ,ネハノヒ,タツチテ
1250 DATA 000F073F5F3F5F9F,く,2F4F971325240001,け,0078F0FEF9F8FEF9,こ
1260 DATA F4F2F9E4D4948000,さ,00000030604CF8C0,し,0000000000060103,ク
1270 DATA 0F1F3F7F7F7C7800,ケ,C0C0C08000000000,コ,FF80808080808080,タ
1280 DATA 80808080808080FF,チ,FF01010101010101,ツ,01010101010101FF,テ
1290 DATA 000000010F1F3F3E,ネ,7F77783F1F070000,ノ,000000F0F8FCFEBE,ハ
1300 DATA BE7CF8F0E0C00000,ヒ,FFFFFFFFFFFFFFFF,あ,0000000000000000,い,END
1310 DATA 0000000000000000000000007D830100000000000000000000000000FFFEFC
1320 DATA 020606474F2F1F5F9FBFBFFF7F3F0F0780C048E4F4F8FAF9FDFFFEFEFEFCF0E0
1330 DATA 00FF404040FF40404040FF404040FF0000FF020202FF02020202FF020202FF00
1340 DATA C09810C0801E33811F0C0C4460018CC0180C06FF4060203000F8A0E286881903
1350 DATA 1,2,1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,10,11,14,15,1,2,1,3,4,5
1360 DATA 6,7,8,9,10,11,12,13,10,11,14,15,10,11,14,15
1370 DATA o5ggggg4feffff4ed,ee4ee4dco4bo5c4d2r8,eeeee4dco4bo5cde2
1380 DATA r4cde4g4ffed4ege,c1r2r4ag,f+2r8f+gab4ag2r8,f+f+f+f+f+4gf+1r8
1390 DATA g4.eg2a4.f+a2,gggab4ag2r8a4b4,o6cr8c4cr8c4cr8c4cco5bg
1400 DATA ar8a4ar8a4ar8a4aagf,eeeef.g.f1r8,aaaab.o6c.o5b2ga4b4
1410 DATA r4efg4ag2dffed,c1r1
1420 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1430 DATA F4,F4,24,94,F4,F4,F4,A4,6F,64,F4,F4,F4,F4,F4,F4
1440 DATA 12,15,13,11,9,7,3,0,2,4,6,8,3,5,7,5,4,5,8,3
```

★　　★

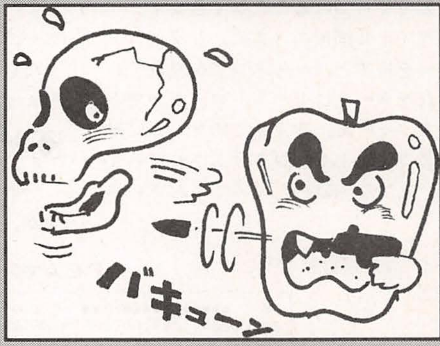
★ある日の会話：**A君**：わーい！ハイドライド３で職業が〝ひでお〟になったゾ!!**私**：それは〝えいゆう〟と読むの!!（兵庫県神戸市・**電話新聞社14才**）……【**編**：そういえば誰か功夫を『いさお』と読んでる人がいたなぁ。】

MSX2用

今度は3Dシューティングだ!!

PEA（ピー）マン「脱出（だっしゅつ）の巻（まき）」

TakaちゃんSoft



◆ストーリー

スレッジハンマーの戦いでPEAマンは大勝したのだが，ひーしにかけられた魔法はまだ解けていなかった。そこでひーしは，PEAマンを倒す最高のチャンス！と思わんばかりに，作戦をたてた。

今度の作戦は，PEAマンの魔法を解くかわりに，ひーしの攻撃をよけろというものである。しかし，攻撃がはじまったとたんに，ウ○チが飛んでくるではないか。「こんなことなどは聞いてないぞ！」とPEAマン。だが，一度はじまってしまってはもう後の祭りだ。

と言うわけで，3D画面のシューティング・ゲームを思う存分楽しんでください。

◆How To Play

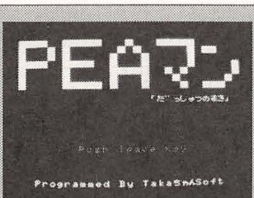
おなじみPEAマンをカーソル・キーで8方向に動かし，スペース・キーで

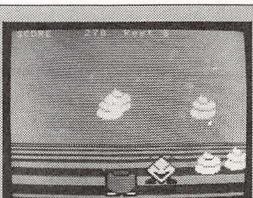
《第1表》PEAマン「脱出の巻」ワーク・エリア

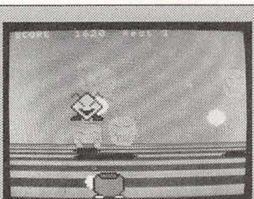
CA00H	PEAマンの	Y座標
CA01H		X座標
CA02H	PEAマンのビームの	Y座標
CA03H		X座標
CA04H		高さ
CA05H	ひーしの	Y座標
CA06H		X座標
CA07H		高さ
CA08H	flag（1ならひーしが死。2ならウ○チか顔面が死。3ならPEAマンが死）	
CA10H～CA1FH	ウ○チ&顔面の	X座標
CA20H～CA2FH		Y座標
CA30H～CA3FH		X座標の移動方向
CA40H～CA4FH		移動回数（顔面のみ）
CA50H～CA5FH		高さ

《第2表》マシン語開始番地

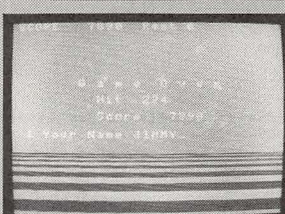
&HD000	背景の移動
&HD066	PEAマンの移動
&HD0C0	PEAマンのビームセット
&HD107	PEAマンのビーム移動
&HD139	ひーしの移動
&HD2D6	ウ○チと顔面の当たり判定とひーしの当たり判定
&HD32F	ウ○チと顔面の移動
&HD39D	顔面ビームセット
&HD3DD	顔面のビーム移動
&HD468	PEAマンのやられ判定
&HD4A4	ひーしの生き返り処理
&HD4C8	メイン・ルーチン

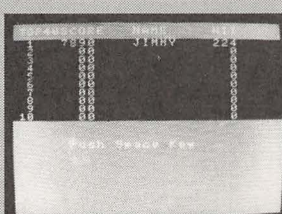



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート


◀《写真2》おっと！いきなりう○ちが空からふってきた

◀《写真3》顔の形をしたいやなヤツ！弾を撃ってくるゾ


◀《写真4》ゲーム・オーバー！ヒット数とスコアが表示


◀《写真5》ハイスコアラーは名前を入力できる

MSX2

★かあさんがなかなか首を縦に振ってくれないので，電波新聞を申し込むことができません。影さん何とかして！（静岡県榛原郡・増田武茂17才）……【影：首の運動です。まず，首を前後に倒しましょう!!これで決まりさ!!】

ビームを発射します。敵は3種類いて，ひーしと顔面のようなもの（ビームをだす）と，そして，ウ○チです。全部ビームでやっつけることができます。

タイトル画面のときに，リターン・キーを押すと，ハイスコアが見れて，それをテープにセーブ，ロードができます。そして，なんとこのゲームには無敵コマンドがプログラムされています。ヒマな人は捜してみてくださいネッ！

◈プログラムは

メイン部分はすべてマシン語で作成しました。これは，シューティング・ゲームなので，高速化するために行なったものです。心配はいりませんよ。チェックサムが付いてますから。

◈その他

一応，ハイスコアは40位までありますが，11位以下が見たい場合は，カーソル・キーの上下で見れます。

それから，BGMをつけようとしたのですが，リストが長いのでやめました。各自がやってください(やっぱり，ハイスコアのネーム入れを作ったせいで長いリストになったのかなあ？）。

◈最後に！

SC-3000が直ったので，そろそろそっちのほうにも積極的に顔をだしたいと思ってるのですが…。

PEAマン「脱出の巻」のプログラム・リスト

```
10 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● P E A マ ン「だっしゅつのまき」 ●●●●● In January 17,1988 ●●●●●●●
20 CLEAR 1000,&HC7FF:MAXFILES=2:SCREEN 4,3:COLOR 2,8,5:CLS
30 DEFINT A-Z:KEY 6,"color 15,1"+CHR$(13):OPEN "GRP:"AS#1:GOSUB 820
40 GOSUB 540
50 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● M a i n ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 A=USR(0):ON PEEK(&HCA08) GOTO 70,70,110:GOTO 60
70 HT=HT+1:SC=SC+PEEK(&HCA08)*3:GOSUB 90
80 POKE &HCA08,0:GOTO 60
90 LINE (64,0)-(112,7),8,BF
100 COLOR 15:PRESET(56,0):PRINT#1,USING"#####0";SC:RETURN
110 SOUND 7,&H98:SOUND 6,31:PLAY "","","T120O2V15E8L16EV10EV13EV8EV11EV6EV9EV4EV
7EV2EV5EV0"
120 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
130 PE=PE-1:IF PE<0 THEN 160
140 GOSUB 680:GOTO 60
150 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● G a m e  O v e r ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 PRESET (56,56):COLOR 2:PRINT#1," G a m e  O v e r "
170 A1$="t120s10o5g2e4a4f2r4e8r8f2."
180 B1$="t120s10o4e2c4f4d2r4c8r8e2."
190 SOUND 7,&HB8:SOUND 11,&H26:SOUND 12,&H2
200 PLAY A1$,B1$:FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
210 PRESET (80,72):PRINT#1,USING"Hit ####";HT
220 PRESET (80,88):PRINT#1,USING"Score #####0";SC
230 FOR I=1 TO 40:IF HI(I)>=SC THEN NEXT:GOTO 370
240 FOR J=40 TO I+1 STEP -1:HI(J)=HI(J-1):HT(J)=HT(J-1):SN$(J)=SN$(J-1):NEXT
250 LA=I:I=40:NEXT:HI(LA)=SC:HT(LA)=HT:NA$="":N=0:GOSUB 800
260 PRESET (8,106):PRINT#1,USING"## Your Name:";LA;
270 COLOR 2:PRINT#1,"_";:DRAW "bl8":A=USR2(0)
280 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 280 ELSE B=ASC(B$)
290 COLOR 8:PRINT#1,"_";:DRAW "bl8":COLOR 2
300 IF B=13 OR N>8 THEN 360
310 IF B=8 THEN IF N THEN 330
320 IF B<32 THEN 270 ELSE NA$=NA$+B$:N=N+1:PRINT#1,B$;:GOTO 270
330 C$=RIGHT$(NA$,1):N=N-1
340 IF N=0 THEN NA$="" ELSE NA$=LEFT$(NA$,N)
350 COLOR 8:DRAW "bl8":PRINT#1,C$+"_";:DRAW "bl16":GOTO 270
360 PLAY "t180l16v14o5cdef":SN$(LA)=NA$
370 GOSUB 380:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 40
380 A=USR2(0):J=0:CLS:COLOR 2:PRESET (40,22),0
390 PRINT#1,"1··SAVE  2··LOAD  3··LANK"
400 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"3" THEN 400
410 PRESET (48,0),0:ON VAL(A$) GOTO 420,440,460
420 PRINT#1,"SAVING NOW":OPEN "CAS:Peaマン" FOR OUTPUT AS#2
430 FORI=1TO40:PRINT#2,HI(I):PRINT#2,SN$(I):PRINT#2,HT(I):NEXT:CLOSE#2:GOTO460
440 PRINT#1,"LOADING NOW":OPEN "CAS:Peaマン" FOR INPUT AS#2
450 FOR I=1 TO 40:INPUT#2,HI(I):INPUT#2,SN$(I):INPUT#2,HT(I):NEXT:CLOSE#2
460 CLS:PRESET (8,4),0:PRINT#1,"TOP40SCORE   NAME     HIT"
470 FOR I=1 TO 10:LINE (0,I*8+8)-STEP(255,7),0,BF:PSET (8,I*8+8),0
480 PRINT#1,USING"## #####0 @  #####";I+J;HI(I+J);RIGHT$("        "+SN$(I+J),8);
HT(I+J):NEXT
490 PSET (56,115),0:PRINT#1,"Push Space Key"
500 A=STICK(0):J=J+((A=1 AND J>1)-(A=5 AND J<30))*5
510 IF STRIG(0) THEN PLAY "T150V14O4E8":RETURN
520 IF A=0 THEN 500 ELSE 470
530 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● T i t l e  S c r e e n ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
540 COLOR 2,5:GOSUB 800:CLS:A=USR1(0):A=USR2(0)
550 A$="FE9090906000FE92929282003E4888483E008088848AF0004242020418"
560 FOR I=1 TO 29:B=&H80:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2))
570 FOR J=0 TO 7:IF A AND B THEN LINE (I*8,J*8+8)-STEP(7,7),13,B:LINE (I*8+1,J*8
+9)-STEP(5,5),11,BF
580 B=B/2:NEXT J,I:PE=3:SC=0:HT=0
590 PSET (144,72),5:COLOR 2:PRINT#1,"「だっしゅつのまき」"
600 PSET (72,128),0:COLOR 4:PRINT#1,"Push Space Key"
610 PSET (24,168),0:COLOR 2:PRINT#1,"Programmed By TaKaちゃんSoft"
620 FOR I=0 TO 255:VPOKE I+&H1A00,I:NEXT
630 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 380
640 IF STRIG(0)=0 THEN 630
650 POKE &HCA84,-(PEEK(&HFBEC)=&HB3)*255
660 PLAY "t180v14l16o3gabo4cdefgabo5cdefgabl8o6cv12cv10cv8c
670 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● R e a d y ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
680 COLOR 2,8:CLS:A=USR1(0):GOSUB 800:C=10
690 FOR I=&HC848 TO &HC87F STEP 4:FOR J=0 TO 3:POKE I+J,C:NEXT
700 C=C XOR 2+10:NEXT
710 PRESET(8,0):PRINT#1,USING"SCORE #####0";SC
720 PRESET(120,0):PRINT#1,"Rest";PE
730 POKE &HCA00,112:POKE &HCA01,88:POKE &HCA02,217:POKE&HCA04,64
740 POKE &HCA05,120:POKE &HCA06,96:POKE &HCA07,32:POKE &HCA08,0
```

★ＲＰＧには野や山はあるのに，なぜ畑や水田はないのだろう！一度でいいから大根畑をつっぱしってみたい。（埼玉県岩槻市・ⓅＴＰＫちんねんず15才）……【影：つっぱしるだけならいいけど2，3本抜いて行かないように。】

```
750 POKE &HCA09,100:POKE &HCA0A, 1:POKE &HCA0B,3
760 POKE &HCA7F,5:FOR I=&HCA80 TO &HCA83:POKE I,230:NEXT
770 FOR I=0 TO 15:HL=&HCA10+I
780 POKE HL+16,&HD9:POKE HL+32,0:POKE HL+48,0:NEXT
790 RETURN
800 FOR I=0 TO 31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:RETURN
810 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● D a t a  S e t ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
820 DIM HI(40),HT(40),SN$(40):RESTORE
830 FOR I=1 TO 14:READ C1,C2,C3:COLOR=(I,C1,C2,C3):NEXT
840 FOR I=&HC800 TO &HC847:READ A$:B=VAL("&H"+A$):POKE I,B:NEXT:C=0
850 FOR I=&HD000 TO &HD51F STEP 24:D=0:FOR K=0 TO 22 STEP 2:READ A$:FOR J=0 TO 1
:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):D=D+B:POKE I+K+J,B:NEXT J,K:READX:IF X=D THEN C=C+
10:NEXT ELSE BEEP:SCREEN0:COLOR 15,1:PRINT"Error In";C+1010:PRINTD:END
860 FOR I=0 TO 8:A$="":FOR J=0 TO 3:READ B$
870 FOR K=1 TO 16 STEP 2:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+MID$(B$,K,2))):NEXT K,J
880 SPRITE$(I)=A$:NEXT
890 FOR I=0 TO 3:A$="":FOR J=0 TO 1:READ B$
900 FOR K=1 TO 16 STEP 2:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+MID$(B$,K,2))):NEXT K,J
910 COLOR SPRITE$(I)=A$:NEXT
920 FOR I=4 TO 31:READ A:COLOR SPRITE(I)=A:NEXT
930 DEFUSR=&HD4C8:DEFUSR1=&HD034:DEFUSR2=&H156:RETURN
940 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● C o l o r  P a l e t  D a t a ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
950 DATA 1,6,1,7,7,7,0,0,0,6,1,1,0,0,0,5,1,1,2,6,7
960 DATA 2,2,6,2,7,3,7,3,3,7,7,7,6,4,4,6,2,5,6,2,5
970 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● G r o u n d  D a t a ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 DATA 0,4,8,9,C,D,10,11,14,15,16,18,19,1A,1C,1D,1E,1F,20,21,22,23,23,24,25,26
,26,27,27,28,28,29,29,2A,2A,2B,2B
990 DATA 2C,2C,2D,2D,2E,2E,2E,2F,2F,2F,30,30,30,31,31,31,32,32,32,33,33,33,34,34
,34,35,35,35,36,36,36,37,37,37,37
1000 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● M a c h i n e  L a n g u a g e  D a t a ●●●●●●●●●●●●●
1010 DATA F321,3FC8,0640,C5E5,6826,30CD,5300,E17E,E55F,1600,2148,C819,2540
1020 DATA 7ED3,98E1,2BC1,0520,E5FB,3A7F,C801,3700,117F,C821,7EC8,EDB8,3032
1030 DATA 3248,C8C9,2100,1A06,00C5,7801,2000,CD56,0001,2000,09C1,04FE,1722
1040 DATA 0820,EEC9,0000,0000,0707,6F26,1E79,CD4D,0023,78CD,4D00,237A,1669
1050 DATA 0707,CD4D,00C9,2A00,CA3E,08CD,4101,CB6F,2008,3EFC,85FE,4038,2257
1060 DATA 016F,3E08,CD41,01CB,7720,083E,0485,FEA4,3001,6F3E,08CD,4101,1933
1070 DATA CB67,2006,3EFC,8428,0167,3E08,CD41,01CB,7F20,083E,0484,FEE0,2321
1080 DATA 3004,6722,00CA,3E00,ED4B,00CA,1600,CD50,D03E,0114,CD50,D0C9,2259
1090 DATA 3E08,CD41,01CB,47C0,3A02,CAFE,D9C0,2A00,CA3E,C095,2EB8,2202,2645
1100 DATA CA32,04CA,3E06,1E07,CD93,003E,0B1E,00CD,9300,3E0C,1E16,CD93,1848
1110 DATA 003E,0D1E,00CD,9300,3E0A,1E10,CD93,003E,071E,9CCD,9300,C92A,1777
1120 DATA 02CA,7DFE,D9C8,3DFE,8030,073E,D932,02CA,1817,6F22,02CA,ED4B,2739
1130 DATA 02CA,3A04,CA6F,7995,4F3E,1F16,05CD,50D0,C90E,D93E,1FCD,50D0,2559
1140 DATA C92A,05CA,7DFE,D9CA,94D1,3CFE,C038,083E,D932,05CA,C394,D16F,3374
1150 DATA 3A01,CA94,2806,3803,2418,0125,2205,CA2A,07CA,3A00,CA4F,3EC0,1697
1160 DATA 9195,3003,2D18,012C,7D32,07CA,ED4B,05CA,3E04,1604,CD50,D03A,2005
1170 DATA 07CA,6F79,954F,3E02,1602,CD50,D03E,0314,CD50,D0C9,3E02,0ED9,2324
1180 DATA CD50,D03E,03CD,50D0,3E04,CD50,D0C9,3A07,CA6F,3A04,CA95,C610,2816
1190 DATA FE20,D02A,05CA,3A02,CA95,C603,FE05,D03A,03CA,94C6,10FE,20D0,2941
1200 DATA 3ED9,3202,CACD,31D1,3ED9,3205,CACD,94D1,3E06,1E1D,CD93,003E,2635
1210 DATA 071E,9CCD,9300,3E0B,1E00,CD93,003E,0C1E,30CD,9300,3E0D,1E00,1609
1220 DATA CD93,003E,0A1E,10CD,9300,3E01,3208,CAC9,DD21,10CA,0605,C5DD,2247
1230 DATA 7E10,FED9,285F,DD7E,303C,DD77,30FE,1438,04FE,C838,12DD,7E10,2816
1240 DATA C601,DD77,10FE,C038,21DD,3610,D918,3EDD,7E00,DD86,20FE,1038,2744
1250 DATA 04FE,D038,0ADD,7E20,ED44,DD77,2018,03DD,7700,7807,C603,DD46,2574
1260 DATA 00DD,4E10,1604,F5CD,50D0,79DD,9640,4F16,08F1,3CCD,50D0,DD23,2794
1270 DATA C105,209A,C978,07C6,030E,D9F5,CD50,D0F1,3CCD,50D0,18E8,00DD,3153
1280 DATA 2115,CA06,05C5,DD7E,10FE,D928,303C,DD77,10FE,C038,06DD,3610,2601
1290 DATA D918,2278,07C6,0DDD,4600,DD4E,1016,04F5,CD50,D079,DD96,404F,2618
1300 DATA 1607,F13C,CD50,D0DD,23C1,10C9,C978,07C6,0D0E,D9F5,CD50,D0F1,3238
1310 DATA 3CCD,50D0,18E9,2A02,CA7D,FED9,C8DD,2110,CA06,0AC5,DD7E,0094,3032
1320 DATA C610,FE20,3027,DD7E,1095,C602,FE04,301D,3A04,CADD,9640,C610,2547
1330 DATA FE20,3011,CDD8,D13E,0232,08CA,DD36,10D9,3ED9,3202,CADD,23C1,2795
1340 DATA 10C9,CDA6,D1C9,C5ED,4BFE,CFED,5F81,8048,47ED,43FE,CFC1,C921,3892
1350 DATA 0BCA,35C0,3605,00CD,08D2,CD87,D23A,09CA,3D32,09CA,C03E,D032,2593
1360 DATA 09CA,0000,CD1E,D3E6,01C6,0132,0ACA,DD21,10CA,060A,C53E,0590,2245
1370 DATA 3009,3A0A,CAFE,0120,2E18,073A,0ACA,FE02,2025,CD1E,D3E6,BFC6,2351
1380 DATA 28DD,7700,DD36,1078,CD1E,D3E6,023D,DD77,20CD,1ED3,E64F,C620,2887
1390 DATA DD77,40DD,3630,00DD,23C1,10C0,C93A,0ACA,FE01,C0DD,2110,CA06,2780
1400 DATA 05C5,DD7E,10FE,D928,26DD,7E1A,FED9,201F,CD1E,D3E6,3F20,18DD,3037
1410 DATA 6600,DD6E,10DD,740A,DD75,1ADD,7E20,DD77,2ADD,7E40,DD77,4ADD,2967
1420 DATA 23C1,10CD,C9DD,211A,CA06,05C5,DD7E,10FE,D928,3CC6,02FE,C038,2976
1430 DATA 06DD,3610,D918,36DD,7710,DD7E,00DD,8620,FE08,38ED,FEE8,30E9,3004
1440 DATA DD77,0078,C619,F5DD,4600,DD7E,10DD,9640,4FF1,1606,CD50,D000,2858
1450 DATA 0000,0000,0000,00DD,23C1,10B7,C978,00C6,190E,D900,CD50,D000,1916
1460 DATA 0000,0000,18E9,2A00,CA3E,C095,5F2E,BE3A,05CA,95C6,02FE,04D0,2315
1470 DATA 3A06,CA94,C610,FE20,D03A,07CA,93C6,10FE,20D0,3E03,3208,CAC9,2770
1480 DATA 2A00,CA3E,C095,5F2E,BEDD,2110,CA06,0FC5,DD7E,0094,C610,FE20,2663
1490 DATA 3019,DD7E,1095,C602,FE04,300F,DD7E,4093,C610,FE20,3005,3E03,2282
1500 DATA 3208,CADD,23C1,10D7,CD3E,D4C9,3A05,CAFE,D9C0,CD1E,D3E6,1FC0,3447
1510 DATA CD1E,D3E6,BFC6,2067,2E80,2205,CACD,1ED3,E62F,C620,3207,CAC9,3028
1520 DATA 217F,CA85,2007,E5CD,00D0,E136,0323,3520,07E5,CD66,D0E1,3604,2532
1530 DATA 2335,2007,E5CD,07D1,E136,0123,3520,07E5,CD39,D1E1,3604,2335,2255
1540 DATA 2007,E5CD,DDD3,E136,0423,A6CC,68D4,CDC0,D0CD,2FD3,CD9D,D3CD,3755
1550 DATA D6D2,CDA4,D4C9,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,1206
1560 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● S p r i t e  D a t a ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1570 DATA 0F3070FFFFFFFFFF,FFFFFF7F3F7F87FE,F00C0EFFFFFFFFFF,FFFFFFFEFCFEE17F
1580 DATA 0F3F5F8F80808080,808080402078FFFE,F0FCFAF101010101,01010102041EFF7F
1590 DATA 0103070F1F377BFD,FF7F3F1F1F6F8BF9,80C0E0F0F8ECDEBF,FFFEFCF8F8F6D19F
1600 DATA 20518B070F1F3F7F,7F33180C06137100,048AD1E0F0F8FCFE,FECC183060C88E00
1610 DATA 1F7F1F0000000000,0000000000000000,F8FEF80000000000,0000000000000000
1620 DATA 0000000000010205,0502010000000000,00000000008040A0,A040800000000000
1630 DATA 0000001070F0F1F,1F0F0F0701000000,000000080E0F0F0F8,F8F0F0E080000000
1640 DATA 0207071B3C3F1F27,787F7F3F0F000000,0030C0D83CFCFCF0,0CFCFCF8E0000000
1650 DATA 0F3F7F7F67797F7F,6F7730383818 1F0F,F0FCFEFEE69EFEFE,F6EE0C1C1C18F8F0
1660 ' ●●●●●●●●●●●●●●●● S p r i t e  C o l o r  D a t a ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1670 DATA 0101010101010101,0101010101010101,4444444442424242,4242424242424242
1680 DATA 0303030303030303,0303030303030303,4646464646464646,4646464646464646
1690 DATA 3,5,9,5,9,5,9,5,9,5,9,5,2,5,2,5,2,5,2,5,2,11,11,11,11,11,11,11
```

★この前，家の近くで電波新聞社と書いてある車を見つけた。その車に乗っていたのはもしや……。(東京都足立区・名主川　勉14才)……【影：もしや，ミッキー・ロークが乗っていたのでは？編：何を言ってるんですか？】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

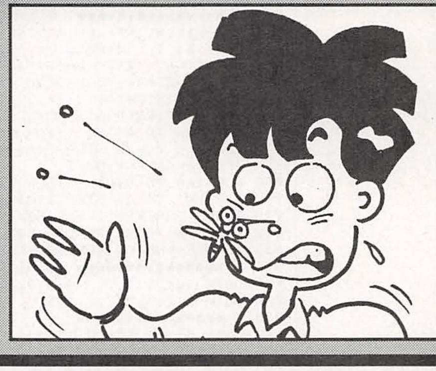
P6からの移植版，ここに登場

移植版

蚊たたきっ！

(蚊：か)

岸田　光司



はじめに

このゲームは，ベーマガ'86年11月号PC60用「蚊たたきっ！」の移植です。季節はずれですが，ぜひ入力して遊んでください。

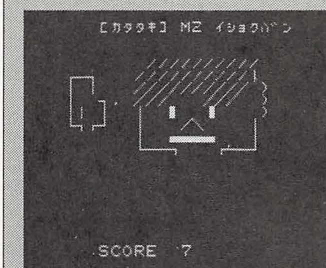
たたきかた

RUNして顔の絵がでたらスタートです。むかって左からやぶ蚊がせめてきて，右側はどんどん小さい蚊にさされます(はれる)。

そこで，[ッ][ー][ォ][円秒]で手を上下左右に動かし，やぶ蚊をたたき，さされたところをかいてください。

スペース・キーは，手が左にあるときはたたく，右にあるときはかく役目をします。蚊をたたくときは，蚊が手の内側にあるときのみです。かくときは，はれたところを指先に合わせてかいてください。

ゲーム・オーバーになるのは，やぶ蚊にさされる，はれが4か所になる，80点以上になる，の三つで，再ゲームはスペース・キーです。



▲《写真1》左からやぶ蚊が！右は小さい蚊にさされはれてきたぞ

移植版　蚊たたきっ！のプログラム・リスト

```
5 REM ●●●●●●●●● ショキセッテイ ●●●●●●●●●
10 SC=0:X=9:Y=8:HI=20:MX=7:MY=10:M=8:K=0:V=53248
20 DIM N$(4)
30 N$(1)="┌┐ ▓▓▓▓▓| | ▓▓▓▓▓|┴▓▓▓▓▓|| |▓▓▓▓▓└┘"
40 N$(2)=" ┌┐ ▓▓▓▓▓▓ | | ▓▓▓▓▓▓├┤| ▓▓▓▓▓▓| || ▓▓▓▓▓▓└┘"
50 N$(3)="    ▓▓▓▓▓    ▓▓▓▓▓    ▓▓▓▓▓    ▓▓▓▓▓    "
60 N$(4)="└──┘▓▓▓▓▓▓|┌┐|▓▓▓▓▓▓┤ ||▓▓▓▓▓▓ └┘"
95 REM ●●●●●●●●● START ●●●●●●●●●●
100 PRINT"■":CURSOR 15,5:PRINT" //////////":CURSOR 15,6:PRINT"///////////"
110 CURSOR 15,7:PRINT"///////////|":CURSOR 15,8:PRINT"///   /// |"
120 CURSOR 15,9:PRINT"|  ▮  ▮   |":CURSOR 15,10:PRINT"|   ^    |"
130 CURSOR 15,11:PRINT"|  ▬▬▬   |":CURSOR 15,12:PRINT"└──┐   ┌──┘"
140 CURSOR 12,2:PRINT"[カタタキ] MZ イショクバン"
150 CURSOR 12,20:PRINT"SCORE ";SC
160 CURSOR X,Y:PRINT N$(1)
195 REM ●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
200 GET Y$:IF Y$="▮" THEN GOSUB 310
210 IF Y$="|" THEN GOSUB 350
220 IF Y$="_" THEN GOSUB 390
230 IF Y$="円" THEN GOSUB 420
240 IF Y$=" " THEN 450
245 MUSIC"-B4":CURSOR MX,MY:PRINT" "
250 MX=MX+1:A=INT(RND(1)*2):MY=MY+(A=1)-(A=0):MY=MY-(MY<7)+(MY>8)
260 CURSOR MX,MY:PRINT"."
270 IF MX>13 THEN CURSOR 15,MY:PRINT"(":GOTO 600
280 IF INT(RND(1)*M)<>1 THEN 200
290 F=INT(RND(1)*4)+6:FOR I=1 TO 200:NEXT
291 POKE 17828,0
293 C=PEEK(V+25+F*40)
295 IF C=0 THEN 200
300 K=K+1:CURSOR 25,F:PRINT" )":IF K<4 THEN 200
305 GOTO 600
310 IF Y<5 THEN RETURN
320 IF X=27 THEN 340
330 CURSOR X,Y-1:PRINT N$(1):CURSOR X,Y+4:PRINT"      ":Y=Y-1:RETURN
340 CURSOR X,Y-1:PRINT N$(2):CURSOR X,Y+4:PRINT"      ":Y=Y-1:RETURN
350 IF Y>15 THEN RETURN
360 IF X=27 THEN 380
370 CURSOR X,Y+1:PRINT N$(1):CURSOR X,Y:PRINT"      ":Y=Y+1:RETURN
380 CURSOR X,Y+1:PRINT N$(2):CURSOR X,Y:PRINT"      ":Y=Y+1:RETURN
390 IF X=9 THEN RETURN
400 CURSOR X-18,Y:PRINT N$(1)
410 CURSOR X,Y:PRINT N$(3):X=X-18:RETURN
420 IF X=27 THEN RETURN
430 CURSOR X+18,Y:PRINT N$(2)
440 CURSOR X,Y:PRINT N$(3):X=X+18:RETURN
445 REM ●●●●● タタク! & カク! ●●●●●●●
450 IF X=27 GOTO 510
460 CURSOR X,Y:PRINT N$(3):CURSOR X+2,Y:PRINT N$(1)
470 CURSOR X+2,Y:PRINT N$(3):CURSOR X,Y:PRINT N$(1):IF MX<11GOTO 245
480 IF MY<Y THEN 245:IF MY>Y+6 THEN 245
485 CURSOR MX,MY:PRINT"*":SC=SC+2
490 CURSOR MX,MY:PRINT" ":MX=7
500 MY=INT(RND(1)*5)+5:GOTO 550
510 FOR I=1 TO 5:CURSOR X,Y:PRINT N$(4):CURSOR X,Y:PRINT N$(2):NEXT
515 CURSOR X,Y:PRINT N$(2)
520 POKE 17828,0
525 P=PEEK(V+X+Y*40-2)
530 IF P<>0 GOTO 245
540 SC=SC+1:CURSOR25,Y:PRINT"| ":K=K-1
550 CURSOR 18,20:PRINT SC:CURSOR 15,9:PRINT"| ^  ^ "
560 FOR I=1 TO 200:NEXT:CURSOR 15,9:PRINT"|  ▮  ▮ "
570 IF SC>10 THEN M=5:IF SC>20 THEN M=3:IF SC>30 THEN M=2
580 IF SC>80 THEN 620
590 GOTO245
595 REM ●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●
600 FOR I=1 TO 300:NEXT
610 CURSOR 15,9:PRINT"|  X  X  "
620 IF HI<SC THEN 700
630 CURSOR 13,8:PRINT"HIGH-SCORE";HI
640 CURSOR 15,10:PRINT"GAME OVER"
650 CURSOR 12,12:PRINT"ONCE MORE->[SPACE]"
660 GET Y$:IF Y$=" " THEN RUN
670 GOTO 650
695 REM ●●●●●●●● HIGH-SCORE! ●●●●
700 CURSOR 12,5:PRINT"HIHG-SCOREダヨーン!!":HI=SC:GOTO 630
```

★OFコーナーにはじめて載った日の夜，夢の中につぐ美さんがでてきて「影さんに会わせてあげる」と言ったが，結局会えませんでした。(大阪府高槻市・**バンバン15才**)……**【つぐ美：また載ったわ。今度はどんな夢？】**

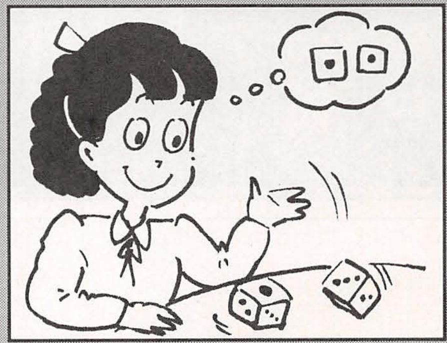
MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

なつかしのＴＶ番組がパソコンで！

SUPER DICE 700
（スーパーダイス）

まっぴー



★はじめに

このゲームは，知っている人は知っている。知らない人は知らない。昔，テレビでやっていた「スーパーダイスＱ」のＭＺ版です。

けっこう遊べるので，ぜひ打ち込んでみてください。

★ルール

サイコロを２個ふって，でた目の合計により，１～９の数字を消していきます。一度に消せる数字は２個までです。

サイコロをふってゾロ目がでた場合，パスできる回数が１回増えます。パスは，どうやっても消せる数字がないときにします。パスしようとしてもできなかった場合，１ゲーム終了となります。

九つの数字のうちの，どれか二つに「ＤＯＮマーク」というものが隠されています。これは，二つ連続でだしちゃうと０点になって，ゲーム終了となります。バラバラにだすと，それ以降，点数が２倍になります。

数字一つ消すごとに５千点，九つ全部消すと30万点です。例外として，全部消した際に最後の二つが「ＤＯＮマーク」だった場合，ウルトラ・パーフェクトで，100万点加算されます。

３ゲーム終了すると，ゲーム・オーバーです。獲得賞金をきそってください。

★遊びかた

スペース・キーでサイコロをふります。数字を消すときは，消したい数字のキーを押します。二つ消すときは，先に消したいほうの数字のキーを押してください（たとえば，サイコロの合計が９で，４と５を消す場合，先に５を消したいときは，[5]のキーを押す）。

パスは[0]のキーを押してください。パスできないときに押すと，１ゲーム終了です。

★プログラム

ゲーム数を変えたいときは，1050行の…ＧＡ＜３の３を適当な数に変えてください。

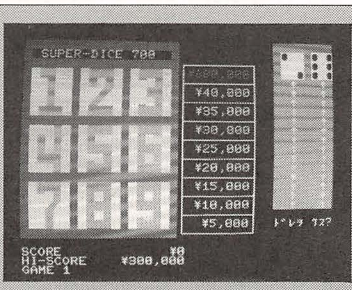
プログラムは，ものすごくきたないです。こんな物は，参考にしないほうが身のためです。

★最後に

ＭＺ-700を貸してくれた，ＹＯＮＥII君どうもありがとう。

提供は，ＰＹＭＤ-Ｂ，ＳＡＤＥＮ，北広島高校１年２組でしたー。Ｋ・Ｈ★

★　★



▲《写真１》まずはサイコロをふって…。８がでましたね

▼《写真２》いろんな組み合わせがあるけど８だけを消しました



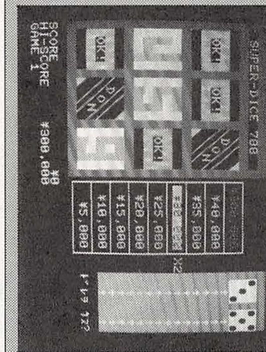
SUPER DICE 700のプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM   SUPER-DICE 700
5 REM
6 REM      BY ﾏｯﾋﾟｰ
7 REM   1987年09月20日(日)
8 REM
9 REM
10 REM ショキ セッテイ
20 COLOR ,,7,0:TEMPO 7
30 DIM DN(9),DI$(6),DI(2),DM$(1),K(2):HI=300000
40 RESTORE 1550
50 FOR I=1 TO 6:READ D$
60 DI$(I)=D$:NEXT
70 DM$(0)="  OK!  "
80 DM$(1)=" \\ D\\ O\\ N\\ "
90 SC=0:GA=0
100 DO=0:DF=0:BF=0:S=0
110 GOSUB 1160:GOSUB 1390
120 FOR I=0 TO 9:DN(I)=0:NEXT
```

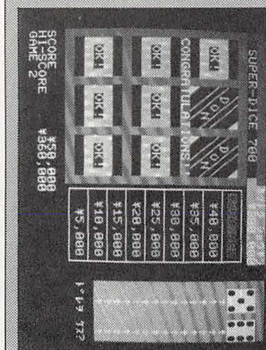
★受験だから，ベーマガは買っただけで，あまり読んでいない。ちなみにOFのために買っていると言っても過言ではないだろう。（大阪府高槻市・Dean15才）……【編：受験が終わったら，すみからすみまでじっくり読んでね。】

```
130 FOR I=0 TO 1
140 A=INT(RND(1)*9)+1:IF DN(A) THEN 140
150 DN(A)=1:NEXT
160 CURSOR 20,0:PRINT[7,2]"GAME START"
170 MUSIC"C7E+C5GECD2EDEDEDEDEDEC7"
180 CURSOR 20,0:PRINT SPC(10)
190 REM ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
200 REM ▼▼▼▼▼ ｹﾞｰﾑ ▼▼▼▼▼
210 REM ▼▼▼▲ ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▲
220 REM
230 REM ■■■■■■■■ ｻｲｺﾛ ｦ ﾌﾙ
240 FOR I=0 TO 7 STEP 7
250 CURSOR 32,19:PRINT[I,7-I]"READY!!"
260 FOR J=0 TO 50:GET A$
270 IF A$=" " THEN 290
280 NEXTJ,I:GOTO 240
290 CURSOR 32,19:PRINT SPC(7)
300 FOR I=1 TO 2
310 DI(I)=INT(RND(1)*6)+1:NEXT
320 FOR I=17 TO 4 STEP -1
330 CURSOR 34,I:PRINT[7,4]"↑   ↑"
340 MUSIC"+C0+GR"
350 NEXT
360 FOR I=1 TO 2
370 CURSOR 29+I*4,1:PRINT DI$(DI(I))
380 NEXT
390 GK=DI(1)+DI(2)
400 IF DI(1)=DI(2) THEN MUSIC"+C1+E+G+C+E+G":DO=DO+1:CURSOR DO,21:PRINT"●"
410 REM ■■■■■■■■ ｽｳｼﾞ ｦ ｹｽ
420 CURSOR 32,19:PRINT"ﾄﾞﾚｦ ｹｽ?"
430 GETA$:IF(A$<"0")+(A$>"9")THEN 430
440 IF A$<>"0" THEN 490
450 DO=DO-1:IF DO=-1 THEN 990
460 GOSUB 1390
470 CURSOR 32,19:PRINT SPC(8)
480 CURSOR DO+1,21:PRINT " ":GOTO 240
490 A=VAL(A$)
500 IF GK<A THEN 430
510 IF A=GK THEN K(1)=A:K(2)=0
520 IF GK>A THEN K(1)=A:K(2)=GK-A:IF K(1)=K(2) THEN 430
530 IF(DN(K(1))=2)+(DN(K(2))=2)THEN 430
540 FOR I=1 TO 2
550 IF(K(I)=0)+(K(I)>9)THEN 860
560 CURSOR 2+(K(I)-1-INT((K(I)-1)/3)*3)*6,3+INT((K(I)-1)/3)*6
570 A=-(DN(K(I))=1)*6-(DN(K(I))=0)*5
580 PRINT[A,]DM$(DN(K(I)))
590 MUSIC"+A3"
600 REM ■■■■■■■■ 'DON' ﾉ ﾊﾝﾃｲ
610 IF DN(K(I))=1 THEN 640
620 IF DF=1 THEN DF=2:CURSOR 20,0:PRINT SPC(10)
630 GOTO 770
640 IF(S=7)*(DF=2)THEN 750
650 IF S=7 THEN 770
660 IF(S=8)*(DF=0)THEN 940
670 IF DF<>1 THEN 720
680 MUSIC"+B0+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"
690 FOR I=0 TO 1000:NEXT
700 MUSIC"C6RCR3CRC6C#D7D3RD7C3R3C6C4-BC7CC"
710 PO=0:GOTO 1010
720 IF DF=2 THEN 750
730 DF=1:CURSOR 20,0:PRINT[2,7]"DON MARK!"
740 M$="+F0+A+F+A":MUSIC M$+M$+M$+M$+M$+M$:GOTO 770
750 BF=1
760 REM ■■■■■■■■ ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ ｶ?
770 S=S+1:IF S=9 THEN C=2:GOTO 790
780 C=6
790 FOR J=21 TO 28:COLOR J,21-S*2,0,C:COLOR J,23-S*2,6,0:NEXT
800 CURSOR 30,23-S*2:PRINT"  "
810 IF S=9 THEN 890
820 DN(K(I))=2
830 IF BF=1 THEN CURSOR 30,21-S*2:PRINT[6,]"X2"
840 FOR J=0 TO 1000:NEXT
850 NEXT
860 CURSOR 32,19:PRINT SPC(8):GOSUB 1390
```

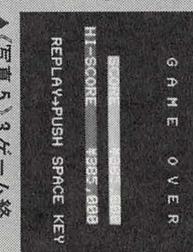
```
870 GOTO 240
880 REM ■■■■■■■■ ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ ｼｮﾘ
890 CURSOR 2,8:PRINT[7,2]"CONGRATULATIONS!!"
900 FOR I=0 TO 1000:NEXT
910 MUSIC"C5EGCEGFA+CFA+CGRGRG3RGRR7+C7+C"
920 PO=300000:GOTO 1010
930 REM ■■■■■■■■ ｳﾙﾄﾗ ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ
940 CURSOR 3,8:PRINT[2,7]"ULTRA PERFECT!!"
950 FOR I=0 TO 1000:NEXT
960 MUSIC"G7+C+C5G3R3G7A3B+C+D+E6+E+D5+C+CR2+C5R3+C+D6R3+D7+C5BAB+C7GCC"
970 PO=1000000:GOTO 1010
980 REM ■■■■■■■■ 1ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ
990 MUSIC"C6DEFC-B-A-GC7CC"
1000 PO=S*5000*(BF+1)
1010 CURSOR 20,0:PRINT[7,1]"ｶｸﾄｸ ｼｮｳｷﾝ"
1020 CURSOR 19,1:PRINT[7,1]USING"¥¥#,###,###";PO
1030 SC=SC+PO
1040 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1050 IF GA<3 THEN 100
1060 REM ▼▼▼▲ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ▼▼▼▲
1070 CLS
1080 CURSOR 10,7:PRINT"G A M E   O V E R"
1090 CURSOR 10,12:PRINT[7,1]USING"SCORE ¥¥#,###,###";SC
1100 IF SC>HI THEN HI=SC
1110 CURSOR 7,14:PRINT[7,2]USING"HI-SCORE ¥¥#,###,###";HI
1120 CURSOR 8,17:PRINT"REPLAY→PUSH SPACE KEY"
1130 GET A$:IF A$<>" " THEN 1130
1140 GOTO 90
1150 REM ▼▼▼▲ ﾌｨｰﾙﾄﾞ ｾｯﾃｲ ▼▼▼▲
1160 CLS
1170 FOR X=1 TO 19:FOR Y=0 TO 20
1180 COLOR X,Y,2,2:NEXT Y,X
1190 CURSOR 2,1:PRINT[6,]" SUPER-DICE 700  "
1200 RESTORE 1440
1210 FOR Y=3 TO 15 STEP 6:FOR X=2 TO 14 STEP 6
1220 FOR I=0 TO 4:READ S$:CURSOR X,Y+I:PRINT[1,5]S$:NEXT I,X,Y
1230 FOR I=3 TO 19 STEP 2
1240 CURSOR 20,I:PRINT"|          |■■■■■■■■|────────|"
1250 NEXT
1260 CURSOR 20,2:PRINT"┌────────┐"
1270 CURSOR 20,20:PRINT"└────────┘"
1280 FOR I=1 TO 8
1290 CURSOR 21,5+(8-I)*2:PRINT[6,]USING"¥¥#,###";I*5000
1300 NEXT
1310 CURSOR 21,3:PRINT[2,]"¥300,000"
1320 CURSOR 1,22:PRINT USING"SCORE     ¥¥#,###,###";SC
1330 IF HI<SC THEN HI=SC
1340 PRINT TAB(1) USING"HI-SCORE ¥¥#,###,###";HI
1350 GA=GA+1
1360 PRINT TAB(1);"GAME";GA;
1370 RETURN
1380 REM  ▼▼▼▲ ｻｲｺﾛﾀﾞｲ ｦ ｶｸ ▼▼▼▲
1390 FOR X=32 TO 39:FOR Y=0 TO 17
1400 COLOR X,Y,4,4:NEXT Y,X
1410 RETURN
1420 REM ▼▼▼▲ ｽｳｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ▼▼▼▲
1430 REM---12345---12345---12345---12345---12345
1440 DATA " ■■  "," ■  "," ■  "," ■  "," ■■■ "
1450 DATA " ■■■ "," ■ ■ "," ◢ "," ◢ "," ■■■ "
1460 DATA " ■■■ "," ▔ ■ "," ■■ "," _ ■ "," ■■■ "
1470 DATA "  ■ "," ■ ■ "," ■ ■ "," ■■■ ","  ■ "
1480 DATA " ■■■ "," ■  "," ■■■ "," _ ■ "," ■■■ "
1490 DATA " ■■■ "," ■ ▔ "," ■■■ "," ■ ■ "," ■■■ "
1500 DATA " ■■■ "," ▔ ■ "," ◢ "," ■  "," ■ "
1510 DATA " ■■■ "," ■ ■ "," ■■■ "," ■ ■ "," ■■■ "
1520 DATA " ■■■ "," ■ ■ "," ■■■ "," _ ■ "," ■■■ "
1530 REM ▼▼▼▲ ｻｲｺﾛ ﾃﾞｰﾀ ▼▼▼▲
1540 REM  12345678901234567
1550 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1560 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1570 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1580 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1590 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
1600 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■
```



▲《写真3》そうこうしているうちに…。うん？消すことができない～



▲《写真4》やったね。おみごと！すべて消して30万獲得しました



▲《写真5》3ゲーム終えるとスコアが！獲得賞金を競います

★先日，ふと空を見るとアフターバーナーの筐体に乗った影さんが，空のかなたに飛んでいくではないか……。(大阪府摂津市・AGOU)……【影：それは，流星号に乗った少年ジェッターだったんじゃない？編：古い。】

作品No.4-18

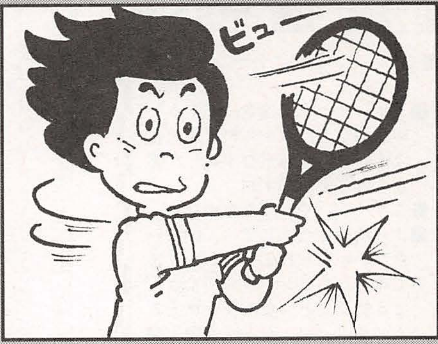
MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

コンピュータと対戦のテニスゲーム

PHYSICAL LABOR TENNIS
（フィジカル レイバー テニス）

Mon



●内　容

コンピュータと対戦するテニスゲームです。

●あそびかた

左右のカーソル・キーで，下のラケットを動かし，球を打ち返してください（球をガット“ＸＸ”に当てればよい）。

ただし，

1)球は風の影響を大きく受けます（右上の矢印が風向，青→黄→赤の順に強い風となる）。

2)球は，左右に打ちわけることができます。球がガットに当たった直後に右へ移動していると，ボールは右へ飛んでいきます。もちろん逆も可です。

3)ガット以外のところに当てると，とんでもない方向に球が飛んでいきますので注意。また，人に当てると…。

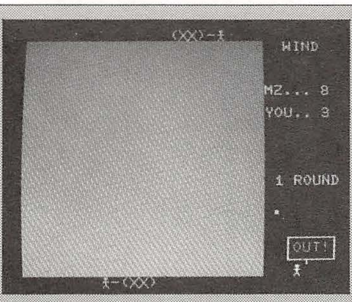
4)球はバウンドしません（よってネットもない)。コート（青いところ）からでたときに，アウトとなります。しかし，ミス・ジャッジも多いので注意。

●ルール

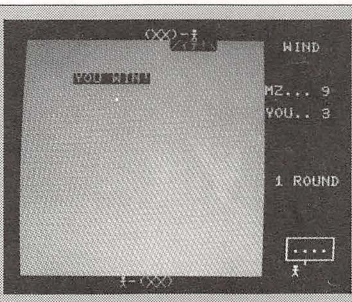
10点先取したほうが勝ちです。あなたが勝つと，つぎのラウンドに進めます。なお，偶数ラウンドでは，ラケットが大きくなり，当てやすくなりますが，重くなったぶん動きが遅くなります。また，ラウンドが進むごとに，コンピュータはうまくなり，コンピュータが早いうちから，球を追いはじめるようになります。また，ハンデもつきます。

《第１表》変 数 表

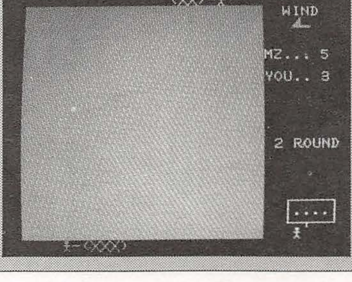
変数	内容
ＰＸ	プレイヤーのＸ座標
ＣＸ	コンピュータのＸ座標
ＢＸ，ＢＹ	ボールの座標
Ｗ	風の強さ（ＷＯ）
ＷＨ	風向（ＷＯ）
ＳＷ	ボールは上下どちらに動いているか
ＭＣ	プレイヤーのボール・コントロール
Ｃ	コンピュータのボール・コントロール
ＢＣ	ボールのＸ方向の移動量
ＣＯ	コンピュータがボールを追っているか
ＭＵ	コンピュータがボールを追いはじめるときのボールのＹ座標
ＰＯ	ラウンドごとのスコア
ＴＰＯ	全スコア



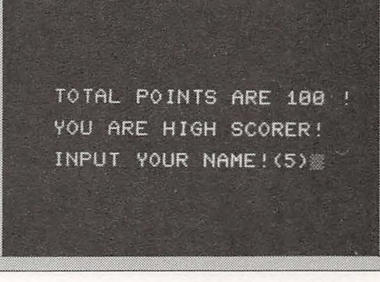
▲《写真１》うーん，単調だけど燃えるテニスゲーム



◀《写真２》球を人に当てると…ほら，いっきに勝利だ



▶《写真３》偶数ラウンドはラケットが大きくなるぞ



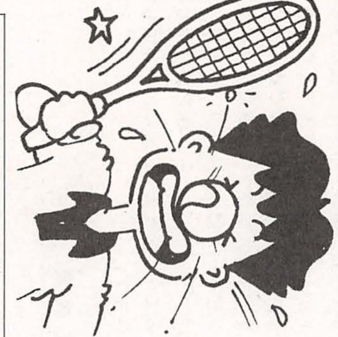
▼《写真４》負けるとゲーム終了。やったねハイスコア

MZ-700/1500

★突然ですが，Ｘ１のＦＭ音源はじつにいい。だから，みんなＸ１を買ってＦＭ音源ボードを使いまくろう。私はナパームだ。(埼玉県入間市・柏木基寛14才)……【編：ぜひＦＭ音源ドライバーでプログラムも作ってね。】

CHECKER FLAG

影：どーも，納得のいかないゲームだなー。
編：ボールが風に流されてくるという設定と，ボールの軌道が見にくいという点がむずかしく感じられるようですね。
影：うーん，やっぱりだめだ。
編：一度やった感じでは，納得いかないかもしれませんが，うまくボールをコントロールできるようになると，なかなか燃えるんですよ。コンピュータ側も強くもなく，弱くもなく，強さのバランスはいいですね。



PHYSICAL LABOR TENNISのプログラム・リスト

```
10 NA$=":::::":CSC=0:CC$="(XX)-"+CHR$(99):HPO=0:TEMPO 7
20 DS=1:TPO=0:PO=0:R=1:BR=0:MU=10
30 PSC=0:OS=0
40 MU1$="CODOEOFOGOAOBO":MU2$="BOAOGOFOEODOCO"
50 IF DS=0 THEN 150 ELSE COLOR 2,0:CLS
60 CLS:PRINTTAB(7)"■♥PHYSICAL ■LABOR ■TENNIS■♥"
70 PRINTTAB(3)"■THIS ■IS ■A SHAPE ■UF ■TENNIS.
80 PRINTTAB(3)"■THE ■RACKET ■IS ■VERY ■LARGE ■AND ■HEAVY.■"
90 PRINTTAB(3)"■LET'S ■BECOME ■THIN !!■"
100 PRINTTAB(5)"■HIT ■ANY ■KEY.■":X=20:REPEAT
110 CURSOR X,20:PRINT" "+CC$+" "
120 IF RND<.5 THEN X=X-1 ELSE X=X+1
130 IF X<1 THEN X=1 ELSE IF X>33 THEN X=33
140 BEEP:UNTIL(INKEY$(0)<>"")
150 COLOR7:CLS:PX=15:CX=15:BX=17:BY=1:W=RND:WH=RND:SA=1:SA2=1:PC$=CHR$(99)+"-(XX
)"
160 CURSOR32,19:PRINT"┌────■■■■■■|....|■■■■■■└─┬─┘■■■■■■";CHR$(99)
170 CURSOR30,14:PRINTR;"ROUND";
180 IF BR=1 THEN CURSOR32,15:PC$=CHR$(99)+"-(XXX)"
190 CURSOR32,2:PRINT"WIND"
200 IF W<.3 THEN COLOR1 ELSE IF W>.6 THEN COLOR2 ELSE COLOR6
210 IF WH<.5 THEN WH=-.5:CURSOR33,3:PRINT"◢_"ELSE WH=.5:CURSOR33,3:PRINT"_◣"
220 COLOR7
230 CURSOR30,6:PRINT"MZ...";CSC
240 CURSOR30,8:PRINT"YOU..";PSC
250 WO=W*WH
260 CONSOLE2,21,5,25:COLOR,1:CLS:CONSOLE:COLOR,0
270 SW=0:MC=0:BC=0
280 IF SW=0 THEN C=RND ELSE GOTO 310
290 IF C<.3 THEN BC=RND/-2
300 IF C>.7 THEN BC=RND/2 ELSE BC=0
310 COLOR5:CURSORCX,1:PRINT" "+CC$+" "
320 COLOR4:CURSORPX,23:PRINT" "+PC$+" "
330 IF SA2=0 THEN 370
340 CURSOR28,23:PRINT"HIT SPC KEY";:Z$=INKEY$(1):IF Z$<>" " THEN 340
350 CURSOR28,23:PRINT"           "
360 PLAY"B5C5":SA2=0:TIME$="00:00:00"
370 IF (BX<4) OR (BX>30) THEN 560
380 POKE53248!+BY*40+BX,0
390 IF SW=1 THEN 440
400 BY=BY+1:IF(SA=1)AND(BY<14)THEN 420
410 BX=BX+WO+BC
420 CO=0:IF BY>=23 THEN 580 ELSE 460
430 GOTO450
440 BY=BY-1:IF BY<MU THEN CO=1:BX=BX+WO+MC:GOTO670
450 BX=BX+WO+MC
460 POKE53248!+BY*40+BX,241
470 IF CO=1 THEN 500
480 IF COC=1 THENCOC=0:GOTO500 ELSECOC=1
490 IF RND<.5 THEN CX=CX-1 ELSE CX=CX+1
500 IF CX<2 THEN CX=2 ELSE IF CX>28 THEN CX=28
510 IF(BR=1)AND(OC=1)THENOC=0:GOTO540 ELSEOC=1
520 IF INKEY$(0)="■" THEN PX=PX-1
530 IF INKEY$(0)="■" THEN PX=PX+1
540 IF PX<0 THEN PX=0 ELSE IF PX>26 THEN PX=26
550 GOTO310
560 IF SW=0 THEN CURSOR33,20:PRINT"OUT!":PSC=PSC+1:PLAY MU1$:PAUSE10 ELSE CURSOR
33,20:PRINT"OUT!":CSC=CSC+1:PLAY MU2$:PAUSE10
570 GOTO 740
580 BINT=INT(BX+.5)
590 IF(PEEK(54168!+BINT)=104)OR(PEEK(54168!+BINT)=105)OR(PEEK(54168!+BINT)=42)TH
ENPLAY"-E3":SA=0:SW=1:CO=0 ELSE 620
600 IF RND<.5 THEN MC=-1 ELSE MC=1
610 GOTO 310
620 IF PEEK(54168!+BINT)=202 THEN CURSORBINT-2,22:PRINT"\イテ!/":BEEP:CSC=10:GOTO7
50
630 IF PEEK(54168!+BINT)=109 THENPLAY"CODO":SA=0:SW=1:CO=0 ELSE CURSOR33,20:PRIN
T"IN! ":CSC=CSC+1:PLAY MU2$:PAUSE10:GOTO740
640 IF INKEY$(0)="■" THEN MC=-.3
650 IF INKEY$(0)="■" THEN MC=.3
660 GOTO310
670 BINT=INT(BX+.5):IF CX+2<BINT THEN CX=CX+1 ELSE IF CX+2>BINT THEN CX=CX-1
680 IF BY>1 THEN 450
690 IF(PEEK(53288!+BINT)=104)OR(PEEK(53288!+BINT)=105)OR(PEEK(53288!+BINT)=42)TH
ENPLAY"-E3":SW=0 ELSE 720
700 IF RND<.5 THEN BC=-1 ELSE BC=1
710 GOTO 310
720 IF PEEK(53288!+BINT)=202 THEN CURSORBINT-2,2:PRINT"/イテ!\":PLAY"DOCO":PSC=10:
GOTO740
730 IF PEEK(53288!+BINT)=109 THEN PLAY"CODO":GOTO270 ELSECURSOR33,20:PRINT"IN! "
:PSC=PSC+1:PLAY MU1$:PAUSE10
740 IF PSC=10 THEN CURSOR10,5:PRINT"YOU WIN!":PLAY"G7E6F3G7CD3EFGF5ED7":GOTO780
750 IF CSC=10 THEN CURSOR10,5:PRINT"MZ-700 WIN!":PLAY"E2R1E2R1E2R1C8R1D2R1D2R1D2
R1-B8" ELSE 150
760 OS=1:GOSUB 810
770 GOTO 20
780 DS=0:IF(R+1)/2=INT((R+1)/2)THEN BR=1 ELSE BR=0
790 GOSUB 810
800 R=R+1:GOTO30
810 CLS:IF OS=1 THEN CSC=0:GOTO860
820 PO=(PSC-CSC)*R*100:TPO=TPO+PO
830 CURSOR3,9:PRINT"[(YOUR SCORE:";PSC;")-(MZ'S SCORE:";CSC;")]
840 CURSOR6,11:PRINT"X(ROUND:";R;")X100=";PO;"POINTS!":IF R<6 THEN CSC=R ELSE CS
C=5
850 IF MU<22 THEN MU=MU+3
860 CURSOR6,13:PRINT"TOTAL POINTS ARE";TPO;"!"
870 IF(TPO>HPO)AND(OS=1)THEN HPO=TPO:CURSOR6,15:PRINT"YOU ARE HIGH SCORER!":CURS
OR6,17:PRINT"INPUT YOUR NAME!(5)";:NA$=INPUT$(5)
880 CURSOR7,19:PRINT"HIGH SCORER IS ";NA$;HPO:PAUSE 50:RETURN
```

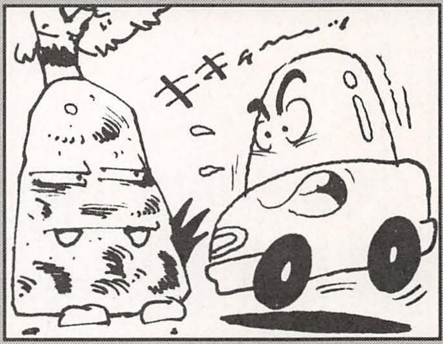
★ＯＦに載るとバカにされ，プログラムが載ると「こんなことばっかりやってると高校おちるぞ」と言われ，生きる望みを失ってしまった。(神奈川県海老名市・OUSTAT15才)……【影：うらやましいんだよ，みんな。】

MZ-1500用

横スクロール・ドライブ・ゲーム

NOON（ヌーン）ライダー

ピーman



◆ストーリー

あなたはいつの間にかブレーキのきかない車で，運転しているのであった!!

◆操作方法

カーソル・キーの[↑][↓]で上下，[SHIFT]キーで車のスピードがあがります（タイムの減りかたが遅くなり，燃料が多く減ります）。

◆遊びかた

車を岩にぶつけないように動かしてください。水たまりの上を通ると，なぜか燃料が減り，ドラムカンみたいな物の上を通ると燃料が増えます。ただ，これだけのことです。

全部でラウンド5までありますが，1回でも岩にぶつかるか，燃料が0になるか，タイムが0になればゲーム・オーバーです。

距離は270km走ってラウンド・クリアとなります。ラウンド5をクリアすると，ゲーム終了となります。うまくスピード（タイムと燃料を考えて）を調節して走ってください。

◆プログラムとゲームについて

スピードが遅くなると思ったのでマシン語を使ったら，こんなにいっぱいになってしまいました。なのにこの遅いスピード，おもしろくない内容。すみません。

このゲームはいそいで考えて作ったので，おもしろくないと思います（と言うよりいいアイデアがなかった)。すみません。

ゲーム・バランスがよくありません。ラウンド1は簡単にクリアできると思いますが，ラウンド4，5はできるだけ水たまりをよけて，このゲームのバグを利用しないとクリアできないと思います。BASICのメインをよく見てください。わかったでしょ？

◆改造について

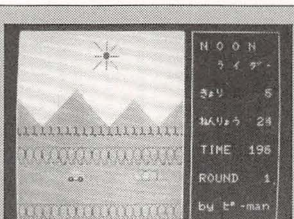
ラウンド数を増やしたり，障害物のパターンも変えてみてもいいでしょう。2進数の00が地面，01が岩，10が水たまり，11が燃料です。＄1Bで地面，岩，水たまり，燃料の順です。これだけでわかったでしょう？

《第1表》主な変数表

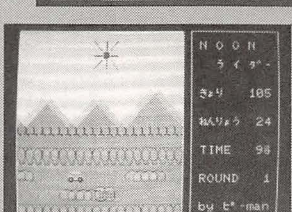
HI	ハイスコア
S	スコア
R	ラウンド
G	距離
L	燃料
T	タイム
W	車の速さ
F	車の下の内容
P	行番号
I, U	FOR～NEXT用
A＄, A1＄, A2＄	DATA READ用
K＄( )	文字データ
Y	車のY座標



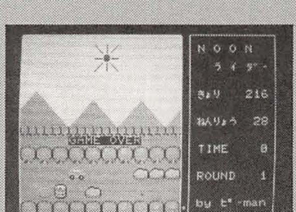
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》ブレーキのきかない車で270kmを走破しろ



◀《写真3》燃料とタイムを考えてスピードを調節していこう



◀《写真4》タイムがなくなってしまいました。むずかしい

NOONライダーのプログラム・リスト

```
10 LIMIT $CD3F:INIT"CRT:I":CLS:PRTY:DIM K$(6):HI=2000:B=1:GOSUB "DATA INPUT"
20 S=0:R=1:CLS3:GOSUB "TITLE"
30 ' ●●●●●● ROUND DATA SET ●●●●●●●●●●●●
40 ON R RESTORE 1260,1280,1300,1320,1340:READ A1$,A2$
50 FOR I=0 TO 31:POKE $CF20+I,VAL("$"+MID$(A1$,I*2+1,2))
60 POKE $CEF0+I,VAL("$"+MID$(A2$,I*2+1,2)):NEXT
70 ' ●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 GOSUB "ﾜｸ":FOR I=3 TO 8:FOR U=4 TO 23:CURSOR U,I:PRINT[5]"■":NEXT U,I
90 FOR I=4 TO 23:FPRINT[I,13]2[I,17]1[I,18]1[I,19]1[I,20]1:NEXT
100 CURSOR 4,14:PRINT[4]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
110 FOR I=4 TO 23 STEP 2:FPRINT[I,15]3,4[I,16]5,6[I,21]3,4[I,22]5,6:NEXT
120 CURSOR 13,4:PRINT[2,5]"\|/■■■■-●-■■■■/|\";
130 PRINT"■■■■■■■■■■■■N O O N■■■■■■■ﾗ ｲ ﾀﾞ-":RESTORE 1180:FOR I=9 TO 12:READ A$
140 CURSOR 4,I:PRINT[5,1]A$:CURSOR 26,I*3-18:PRINT K$(I-9):NEXT
150 CURSOR 26,21:PRINT K$(4)
160 ' ●●●●●● DATA SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●
170 FOR I=$CF58 TO $CF6A STEP 2:POKE I,2,3:POKE I+21,4,5:POKE I+42,0,0
180 POKE I+63,0,0:POKE I+84,0,0:POKE I+105,0,0:POKE I+126,2,3:POKE I+147,4,5
190 NEXT:POKE $CF49,0,0,0,1,1,$F0,$CE,$20,$CF,0,0,0,0,$88,$CF
200 G=0:L=25:T=200
210 GOSUB 520:CURSOR 33,18:PRINT R:MUSIC "T702S0M5C2D2E2F2G8"
220 CURSOR 12,14:PRINT K$(5):WAIT 1500:CURSOR 11,14:PRINT[4]"■■■■■■■■"
230 ' ●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 USR($CD40):SOUND=(1,15):W=PEEK($CF49)
250 F=(PEEK($CF52)-10)/4+1:ON F GOTO 320,340,370
260 ON F+1 GOTO 280,340,370
270 F=(PEEK($CF53)-10)/4+1:ON F GOTO 280,340,370
280 L=L-(3-W)/10:WAIT (W-1)*25
290 T=T-W/2:G=G+1:GOSUB 520:IF G=270 THEN 390
300 IF T<.5 OR L<.5 THEN BEEP:SOUND=(1,15):WAIT 1000:GOTO 460 ELSE 240
310 ' ●●●●●● ﾈﾝﾘｮｳ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 L=L+5:SOUND 50,1:SOUND 60,1:GOTO 290
330 ' ●●●●●● ｲﾜ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 Y=PEEK($CF4B)*2:FPRINT[10,Y+17]23,24[10,Y+18]25,26
350 NOISE "T7V15S0M801C0DEFG";"T7V15S0M805D9":WAIT 3000:GOTO 460
360 ' ●●●●●● ﾐｽﾞﾀﾏﾘ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 SOUND=(0,1000):SOUND=(1,0):L=L-1:GOTO 290
380 ' ●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
390 WAIT 1000:BEEP:CURSOR 12,14:PRINT K$(6):WAIT 2000:CLS3:S=S+(L+T)*10+G
400 MUSIC INIT:R=R+1:IF R<>6 THEN 40
410 ' ●●●●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 GOSUB 640:MUSIC"T502S0M15DDFD1FDE0GA1FDG0DF0CG0F0ED0C9";"T504S0M15DDFD1FD9"
430 C=0:FOR I=1 TO 450:C=C+(C=7)*7+1
440 CURSOR 8,12:PRINT[C]"GAME THE END":NEXT:B=1:GOTO 480
450 ' ●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●
460 MUSIC "T4S0M6L0DFECDFCGAFECDFA-DDEEFEC6":C=0:FOR I=1 TO 150:C=C+(C=7)*7+1
470 CURSOR 10,14:PRINT[C]"GAME OVER":WAIT 10:NEXT:S=S+G:IF R>B THEN B=R
480 CLS3:GOSUB 640:CURSOR 6,12:PRINTUSING"Y.OUR SCORE ####.";S
490 IF S>HI THEN HI=S:BEEP:CURSOR 8,14:PRINT"HIGH SCORE!!"
500 WAIT 3000:GOTO 20
510 ' ●●●●●● PRINT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 CURSOR 32,9:PRINTUSING"###■■■■■■#■■■■■■###";G;L;T:RETURN
530 ' ●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
540 LABEL "TITLE":RESTORE 1220
550 GOSUB "ﾜｸ":FOR I=7 TO 9:READ A$:CURSOR 5,I:PRINT[5]A$:NEXT
560 CURSOR 15,11:PRINT[6]"ﾗ ｲ ﾀﾞ-"
570 CURSOR 6,15:PRINT[2]USING"HIGH SCORE ####";HI
580 M2$="T502S0M9E5E5A5B5+C5B5A7F5F5E5D5E8R5"
590 M3$="T502E5E5A5B5+C5B5A7F5D5E6E3-A8R5"
600 CURSOR 7,19:PRINT[4]"PUSH SPACE KEY■■■■■■■";K$(4):MUSIC M2$+M3$
610 GET V$:IF V$=" " THEN ELSE IF V$<>"C" THEN 610 ELSE R=B
620 MUSIC STOP:PAL:CLS:WAIT 1100:RETURN
630 ' ●●●●●● ﾜｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 LABEL "ﾜｸ":FOR I=4 TO 23:CURSOR I,2:PRINT "_":CURSOR I,23:PRINT "‾"
650 CURSOR 3,I-1:PRINT" |";SPC(20);"||             |":NEXT
660 CURSOR 25,2:PRINT"____________":CURSOR 25,23:PRINT"‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾":RETURN
670 ' ●●●●●● DATA INPUT ●●●●●●●●●●●●●●●
680 LABEL "DATA INPUT":P=1020:RESTORE
690 FOR I=1 TO 26:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
700 FOR I=$CD40 TO $CEFF STEP 32:READ A$:K=0:FOR U=0 TO 31
710 POKE I+U,VAL("$"+MID$(A$,U*2+1,2)):K=K+VAL("$"+MID$(A$,U*2+1,2)):NEXT
720 READ A$:IF K<>VAL("$"+A$) THEN BEEP:PRINT"■";P;".ｷﾞｮｳｶﾞﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ｡.":END
730 P=P+10:NEXT:FOR I=0 TO 6:READ K$(I):NEXT:RETURN
740 ' ●●●●●● PCG DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
750 DATA 0000000000000000 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF
760 DATA 7E00000000000000 000000000000183C 807F7F7F7F7F8CCF
770 DATA 0000000000000000 000000050A050A05 FFF5DFBF7F7F7F7F
780 DATA 0000000000000000 00000040A050A050 FF5FFBFDFEFEFEFE
790 DATA 000020150A140000 0200000000030307 7F7F5FAAD5E8F8F1
800 DATA 0000042890280000 A000000000C0C0E0 FEFEFAD56BD7DFEF
810 DATA 00000000071F3F7F 0000000000000000 FFFFFFFFF8E6CE80
820 DATA 00000000C0E0F0FC 0000000000000000 FFFFFFFF3FDFEF03
830 DATA FFFFC79393000000 0000001010000000 0038441310C7FFFF
840 DATA FEFFE3C9C9000000 0000000808000000 011C22C808E3FFFF
850 DATA 000000071F161A0F 000000071F161A0F FFFFFBE7DFC6C0C0
860 DATA 000000E0F868B8F0 000000E0F868B8F0 FFFF1FE7FB630303
870 DATA 1A1F0F1A1F070000 1A1F0F1A1F070000 C0C0C0C0C0E0F8FF
880 DATA 98F8F098F8E00000 98F8F098F8E00000 030303030307 1FFF
890 DATA 0000000000000000 00000000071F3F FFFFFFFFF8E7DFBF
900 DATA 0000000000000000 00000000080FCFE FFFFFFFF7F83FDFE
910 DATA 0000000000000000 7F7F7F7F7F3F0000 7F7F7F2F5BA4FFFF
920 DATA 0000000000000000 FEFEFEFEFEFC0000 FEFEFEF46A95FFFF
930 DATA 000000000000F3F 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFF0C0
940 DATA 000000000000F0FC 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFF0F03
950 DATA 7F7F7F7F3F0F0000 0000000000000000 808080C0F0FFFF
960 DATA FEFEFEFEFCF00000 0000000000000000 0101010103 0FFFFF
970 DATA 0000000000000103 80414F3F1F3F3FBF 7FDEB0C1E6DBCF57
980 DATA 00000000000080C0 8106E8F8FCFCFCFD 7EF91727D3CBF3FA
990 DATA 0103000000000000 7F3F3F3F3F4F4081 8FD7CFCBC5B0BF7E
1000 DATA 80C0000000000000 FEFCFCFCFCE88601 E1FBE35DA31779FE
1010 ' ●●●●●● ﾏｼﾝｺﾞ DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
1020 DATA 3E03D3F0D3E33E8FD3F20102CF3EF83200E03A01E0FEFE200301010A793249CF,0DAF
1030 DATA 78D3F23E90D3F2DD2A56CF2152CF7EDD7700237EDD7701237EDD7715237EDD77,1005
1040 DATA 16E52159CF1158CF0608C5011400EDB023000013C110F33A4BCF47DD2A56CF3E,0C00
1050 DATA F73200E03A01E0FEDF20080600DD2188CF180AFEEF20060601DD21B2CF78324B,0D34
1060 DATA CFE1DD7E16772BDD7E15772BDD7E01772BDD7E00773E06CD6CCEDD2256CF3A4D,0E9B
1070 DATA CF3D20443E02F53A4ACF2A50CFDD2195CFCD7CCE2A4ECFDD21BFCFCD7CCE3CFE,10DE
1080 DATA 04200FAF2A50CF232250CF2A4ECF23224ECF324ACFDD216BCF3E02CD6CCEDD21,0D00
1090 DATA E9CF3E02CD6CCEF1324DCF2158CF115CD60608C5011400EDB02300EB0E1409EB,0D72
1100 DATA C110F03A4CCF3D201F3E02F5216DD1116CD10604C50113001AEDB02B77230E15,0AF6
1110 DATA 09EB09EBC110EDF1324CCFC9DD77003CDD77013CDD77153CDD7716C946FE0020,0F0A
1120 DATA 10CB782806CB70203C1836CB702042183CFE012010CB682806CB6020281822CB,0A5F
1130 DATA 60202E1828FE022010CB582806CB5020141 80ECB50201A1814CB48280CCB4020,08D7
1140 DATA 040612180E060A180ACB40200406001809060EF578CD6CCEF1C9DD7000DD7001,09A7
1150 DATA DD7015DD7016C900000000000000000000000000000000000000000000000000,038E
1160 ' ●●●●●● OTHER DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
1170 DATA ".ｷｮﾘ.",".ﾈﾝﾘｮｳ.","TIME","ROUND",".BY .ﾋﾟ-.MAN.","READY","CLEAR"
1180 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1190 DATA "■■■■■■     ■■■■■■■■"
1200 DATA "■■   ■■■     ■■■   ■■"
1210 DATA "■      ■        ■     ■"
1220 DATA "■■ ■ ■■■ ■■■ ■■ ■"
1230 DATA "■■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■■"
1240 DATA "■ ■■ ■■■ ■■■ ■ ■■"
1250 ' ●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
1260 DATA 40242004080100E0020025000500820008010801801 00A00A0001500405005 01
1270 DATA 010081000040240040060025C0200010000800400402002802C4002000014020
1280 DATA 4042421004250040460541055002502 01C4210040200040040200024010 10010
1290 DATA 240408026070240800402023015002020005014050080010010813409010 1001
1300 DATA DAA95022223424243089 4B9483A4A4A40060150 20EEAA2424242A52A509BDDDA
1310 DATA A96BA08888024242405225225 24A4A4AC60100904BBAA42424014A9480BDBDBD
1320 DATA A01A005204040004004004001010000140353560000101 0D010002020200101 0
1330 DATA 068068002040B1001001008101 00AACA010000256540202020002020201 0101
1340 DATA 8260010900880406006000 10A8100C1020050050052252050010010909001001
1350 DATA 0401E028122080801801B902052200010140140D48948940340060909015215 0
```


★オレは受験生だ。１月からパソコンを絶っている。この苦しみがわかるか～。Ｘ68000は遊んでくれと叫ぶし，ハリアーは飛びまわるし，Ｘ１まで悲しそうに見つめていやがる。(広島県御調郡・住田永司)……【影：ふ一。】

作品No.4-20

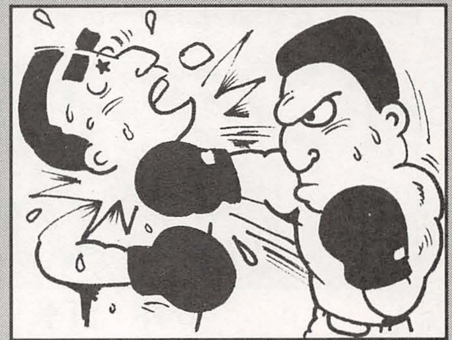
MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには2000モード，もしくは80Bモードで使用）

ノーマル・キャラのボクシング・ゲーム

BOXING FIGHT（ボクシング ファイト）

大井　隆広

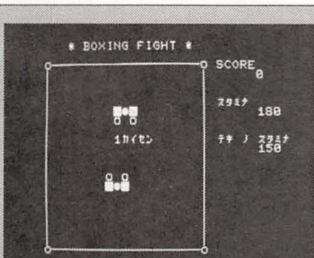


●内容

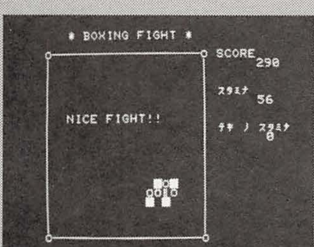
トーナメント戦のボクシング・ゲームです。対戦者を6人倒せばチャンピオンになり，ハッピー・エンドだけど，回を増すごとに敵は強くなっていきます。

《第1表》変数表

ST	自分のスタミナ
TS	相手のスタミナ
SC	スコア
B$	自分のキャラ
C$	相手のキャラ
D$	消すキャラ
V	決勝か否か
P	自分のパンチ(右…2，左…0)
EE	相手のスタミナ増加量
N	何回戦か
X，Y	自分の座標
EX，EY	相手の座標
EP	相手のパンチ
A$	キー入力



▲《写真1》さあ試合開始。下が自分だよ



▲《写真2》バシッ！強れつなストレートがきまって勝利

●遊びかた

自分の分身を操り，敵のスタミナを0にすれば勝ちです。6回勝てば優勝です。ちなみにパンチは右左片方ずつだし，顔に当てるとスタミナ－30，肩に当てれば－10です。敵は自分の動きに合わせて移動し，近くにくると打ってきます。

●操作

8 2 4 6でそれぞれ移動。Zキーで左パンチ，Cキーで右パンチです（連射はきいてます）。

BOXING FIGHTのプログラム・リスト

```
 10 PRINTCHR$(6):POKE$952,0:CONSOLEC40,N:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 20 SC=0:P=0:EE=0:B$="":C$="":D$="":N=0:V=0:TEMPO7
 30 FORI=1TO10:READB,C,D:B$=B$+CHR$(B):C$=C$+CHR$(C):D$=D$+CHR$(D):NEXT
 40 FORI=2TO21:CURSORI,2:PRINT"-o":CURSOR23-I,22:PRINT"o-":CURSOR2,I:PRINT"|":CU
RSOR22,I+1:PRINT"|":NEXT:CURSOR2,2:PRINT"o":CURSOR22,22:PRINT"o":IFV=1THEN500
 50 CURSOR24,2:PRINT"SCORE":CURSOR24,6:PRINT"スタミナ":CURSOR24,10:PRINT"テキ ノ スタミナ"
 55 TS=150+EE:ST=180:EX=10:EY=6:X=10:Y=14:G=1:CURSOR5,0:PRINT"* BOXING FIGHT *"
 65 CURSOR28,3:PRINTSC;" ":CURSOR28,7:PRINTST;" ":CURSOR28,11:PRINTTS;" "
 70 GETA$:IFA$="Z"THENP=0:GOTO300
 80 IFA$="C"THENP=2:GOTO 300
 90 GETA$:CURSORX,Y:PRINTD$:IF(A$="8")*(Y>5)THENY=Y-1
 110 IF(A$="4")*(X>3)THENX=X-1
 120 IF(A$="6")*(X<19)THENX=X+1
 130 IF(A$="2")*(Y<20)THENY=Y+1
 140 CURSOREX,EY:PRINTD$:CURSORX,Y:PRINTB$:IFST<1THEN340
 150 EA=INT(RND(1)*3-1):IFEA=0GOTO220
 160 EB=INT(RND(1)*3-1):IFEB=0GOTO240
 170 EX=EX+EA:EY=EY+EB:IFEX<3THENEX=3
 175 IFEY>19THENEY=19
 180 IFEX>18THENEX=18
 185 IFEY<3THENEY=3
 190 CURSOREX,EY:PRINTC$:IFTS<1THEN325
 195 IFG=1THENG=0:N=N+1:IFN<6THENCURSOR10,10:PRINTN;"カイセン":M$="E3G7A9R8A3B7E9":M
USICM$:CURSOR8,10:PRINT"F I G H T !":MUSIC"R":CURSOR8,10:PRINT"             "
 197 IF(N=6)*(G=0)THENG=2:CURSOR8,10:PRINT"ケッショウ セン!!":MUSICM$,"R7",M$,"E5#DRD3C
D6C3DE6ER6F3FE5E3D5D3C6R3F5E9R7E3G6A9":CURSOR8,10:PRINT"GOOD LUCK!":GOTO400
 200 IF(ABS(X-EX)<4)*(ABS(Y-EY-1)<2)THENEP=INT(RND(1)*3):IF(EP<>1)*(EB<>1)THENCU
RSOREX+EP,EY+1:PRINT"‖":CURSOREX+EP,EY+2:PRINT"o":MUSIC"CO":TS=TS-1:GOTO270
 210 GOTO 65
 220 IFX-EX>0THENEA=1:GOTO170
 230 EA=-1:GOTO170
 240 IFY-EY>5THENEB=1:GOTO170
 250 IFY-EY<0THENEB=-1
 260 GOTO170
 270 IFY-EY<>1GOTO290
 280 IF(X-EX-EP=0)+(X-EX-EP=-2)THENMUSIC"BOFD-B-F-D";ST=ST-5-N*2:GOTO290
 285 IFX-EX-EP=-1THENMUSIC"+AOA-A+FF-F+CC-C":ST=ST-15-N*4
 287 IFTS<0GOTO325
 290 CURSOREX+EP,EY+2:PRINT" ":CURSOREX+EP,EY+1:PRINT"o":GOTO70
 300 CURSORX+P,Y:PRINT"‖":CURSORX+P,Y-1:PRINT"o":MUSIC"EO":IFY-EY<>1GOTO330
 310 IF(EX-X-P=0)+(EX-X-P=-2)THENMUSIC"-CO-FCF+C+F ":TS=TS-10:SC=SC+10:GOTO330
 320 IF(EX-X-P=-1)THENMUSIC"-COC+C-EE+E-GG+G":TS=TS-30:SC=SC+30
 325 IFTS<1THENCURSOR28,11:PRINT"  0":CURSOR5,9:PRINT"NICE FIGHT!!";:MUSIC"+G5+G
+G+G+G+G+G+G7":EE=EE+N*8+INT(RND(1)*3+4)*8:PRINTCHR$(6):GOTO40
 330 CURSORX+P,Y-1:PRINT" ":ST=ST-1:GOTO140
 340 CURSOR29,7:PRINT" 0":CURSOR10,10:PRINT"ヤ.ヤラレタ~":MUSIC"E5EEC7R5DDD-B9":CURSO
R5,15:PRINT"G A M E  O V E R":CURSOR5,20:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N)"
 350 GETA$:IFA$=""GOTO350
 360 IFA$="N"THENPOKE$952,166:CURSOR10,17:PRINT"バイ バイ!":END
 370 CURSOR10,17:PRINT"ファーイト!!":MUSIC"R":RUN
 380 DATA148,30,32,32,147,32,148,30,32,1,1,1,4,4,4,4,4,4,4,4,4,30,148,32,147,32,
32,30,148,32
 400 MUSIC"RR":CURSOR8,10:PRINT"             ":V=1:GOTO200
 500 PRINTCHR$(6):CURSOR10,8:PRINT"Congratulations!!":CURSOR10,13:PRINT"You are
champion!":CURSOR10,15:PRINT"Your score ";SC:CURSOR10,18:PRINT"It's happy end"
 510 MUSIC"C1G+CCG+CCG+CCG+CDG+DDG+DDG+DDG+DE+C+EE+C+EE+C+EE+C+EE+C+E5R9":POKE$9
52,166:END
```

MZ-80B/2000

★編集長：諸君！いっちゃんなぎゃあ川を知っとるけ？編：ナイル川じゃなかと？影：天の川とちゃうん。(大阪府高槻・D太郎の友15才)……【つぐ美：この会話に私はでてこないおすなー。Dr.D：ワシもだっぺ。】

作品No.4-21

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには2000モードで使用)

敵がわきでる追いかけゲーム

インディ君と魔球の伝説

笠井　直幸



遊びかた

BASIC(1Z002)から入力してください。まずプログラムを打ち込んでRUNすると，10秒ぐらいしてゲームの説明が表示され，適当なキーを押すとゲームがはじまります。

あなたは，8 2 4 6のキーでインディ君を動かして，画面上のすべての魔球(9個)を取ってください。しかし魔球には骨虫がいて，つぎの魔球を取ると，現れます。

つまり，最後の魔球を取るときには，7匹の骨虫に追いかけられるというわけです(前の魔球の位置を覚えておかないと，とんでもないところから出現したりする)。

そのうえ，インディ君は4方向にしか動かないのに，骨虫は8方向に動くのです。もうおわかりですね，そうパニックです！

全部で10面，がんばってください！

努力

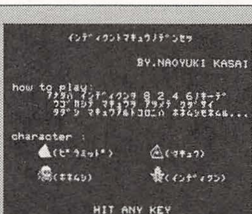
前作では「プログラムのほうはまだまだだ」と言われたので，今回は論理式と画面DATAの圧縮に挑戦してみました。

参考

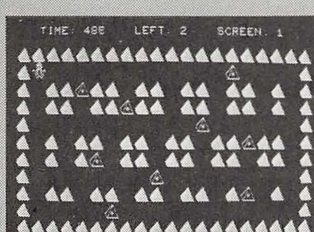
機械語の部分はいままで同様ベーマガ'86年4月号124ページ「BASE DEFEND」(内海淳一氏)を参考にさせていただきました。

《第1表》変数表

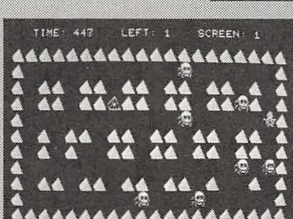
CH$(7)	キャラクター・データ
SC	画面数
MU$	ミュージック・データ
TI	残り時間
LE	残りのインディ君



◀《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



▶《写真2》さて1面。すべての魔球を取ればいいのだが…



◀《写真3》魔球には骨虫がいる。こんなにわいてきたぞ



▶《写真4》骨虫に追いかけられているインディ君。よくできたキャラだ

インディ君と魔球の伝説のプログラム・リスト

```
 10 REM *********** FIRST SCREEN ***********************
 20 CONSOLE GN,C40:7,07,WO:TEMPO 7:LIMIT $AF60
 30 DIM CC$(12),CH$(5),GA$(20,12),MX(11),MY(11):SC=1:TI=500:LE=2
 40 GOSUB 5000:GOSUB 5500:GOSUB 2500:GOSUB 3000
 45 CURSOR 3,0:PRINT"TIME:          LEFT:";LE;"    SCREEN:";SC
 50 X=1:Y=2:O=1:P=2
 60 POKE$0952,0:DEF KEY(10)=POKE$0952,1667
 70 RESTORE 4000:GOTO 370
 300 REM ********** ｲﾝﾃﾞｨｸﾝ   PRINT *******************
 305 GOSUB 2000
 310 GET G$:IF G$="" THEN 500
 315 G=ASC(G$):O=X:P=Y
 320 XX=(G=52)-(G=54):YY=(G=56)-(G=50)
 330 X=X+XX:Y=Y+YY
 340 IF GA$(X,Y)="1" THEN X=O:Y=P
 350 IF GA$(X,Y)="2" THEN Z=Z+1:PO=PO+1:MX(Z)=X:MY(Z)=Y:GA$(X,Y)="":IF Z>1 THEN
CURSOR MX(Z-1)*2,MY(Z-1)*2:USR($AF70,CH$(0))
 360 IF GA$(X,Y)="3" THEN GOTO 2050
 370 CHR$([O,WO]O*16,P*16,O*16+15,P*16+15,F:GA$(O,P)=""
 380 CURSOR X*2,Y*2:USR($AF70,CH$(3)):GA$(X,Y)="4"
 500 REM ********** HONEMUSHI PRINT *******************
 510 IF Z<=1 THEN MUSIC"R3":GOTO 1000
 520 FOR I=1 TO 2
 530 A=INT(RND(1)*(Z-1))+2:MO=MX(A-1):MP=MY(A-1)
 540 XZ=(MX(A-1)>X)-(MX(A-1)<X)
 542 YZ=INT(RND(1)*3)-1
 545 MX(A-1)=MX(A-1)+XZ:MY(A-1)=MY(A-1)+YZ
 550 IF GA$(MX(A-1),MY(A-1))="1" THEN MX(A-1)=MO:MY(A-1)=MP
 560 IF GA$(MX(A-1),MY(A-1))="2" THEN MX(A-1)=MO:MY(A-1)=MP
 565 IF GA$(MX(A-1),MY(A-1))="4" THEN GOTO 2050
 570 CHR$([O,WO] MO*16,MP*16,MO*16+15,MP*16+15,F:GA$(MO,MP)=""
 580 CURSOR MX(A-1)*2,MY(A-1)*2:USR($AF70,CH$(0))
```

★ゲーム体験記：アフターバーナーをはじめてやった。シートがぐりぐり動くので，ゲームどころではなかった。またやろっと。(東京都目黒区・ドラゴンズV15才)……【影：ぐりぐりを求めてまたやろってのか？できる。】

```
585 GA$(MX(A-1),MY(A-1))="3"
590 NEXT
1000 REM ********* MUSIC SUB *************************
1010 READ MU$:IF MU$="Z" THEN RESTORE 4000
1020 MUSIC MU$:GOTO 300
2000 REM ********* END SUB *****************************
2010 IF PO=9 THEN SC=SC+1:Z=0:PO=0:GOSUB 3000:GOTO 45
2020 CURSOR 8,0:PRINT"        ":CURSOR 8,0:PRINT TI:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 2050
2030 RETURN
2050 MUSIC"-E-C":IF LE=0 THEN 2100
2055 GRAPH C7:PRINT CHR$(6):Z=0:PO=0:LE=LE-1:TI=500
2060 GOSUB 3000:GOTO 45
2100 CHR$(I0196,80,205,112,F
2110 CURSOR 12,10:PRINT"┌─────────────┐
2120 CURSOR 12,11:PRINT"| GAME OVER   |
2130 CURSOR 12,12:PRINT"|TRY AGAIN ? |
2140 CURSOR 12,13:PRINT"└─────────────┘
2150 GET A$:IF A$="Y" THEN SC=1:TI=500:LE=2:FE=2:PO=0:Z=0:GOSUB 3000:GOTO 45
2160 IF A$="N" THEN POKE$0952,166:GRAPHC7:PRINT CHR$(6):END
2170 GOTO 2150
2500 REM ********* TITLE *******************************
2510 CURSOR 8,2:PRINT "ｲﾝﾃﾞｨｸﾜﾝﾄﾏｷｭｳﾉﾃﾞﾝｾﾂ":CURSOR 18,5:PRINT"BY.NAOYUKI KASAI"
2520 CURSOR 0,8:PRINT"how to play:":CURSOR 5,9:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｲﾝﾃﾞｨｸﾜﾝｦ 8 2 4 6ﾉｷｰﾃﾞ
"
2530 CURSOR 6,10:PRINT"ｳｺﾞｶｼﾃ ﾏｷｭｳｦ ｱﾂﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
2540 CURSOR 6,11:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ﾏｷｭｳｱﾙﾄｺﾛﾆﾊ ﾎﾈﾑｼﾓﾈﾑﾙ..."
2550 CURSOR 0,14:PRINT"character :":CURSOR 4,15:USR($AF70,CH$(1)):CURSOR6,16:PR
INT"(ﾋﾟﾗﾐｯﾄﾞ)"
2560 CURSOR 20,15:USR($AF70,CH$(2)):CURSOR22,16:PRINT"(ﾏｷｭｳ)"
2570 CURSOR 4,18:USR($AF70,CH$(0)):CURSOR6,19:PRINT"(ﾎﾈﾑｼ)"
2580 CURSOR 20,18:USR($AF70,CH$(3)):CURSOR22,19:PRINT"(ｲﾝﾃﾞｨｸﾜﾝ)"
2590 CURSOR 12,23:PRINT"HIT ANY KEY"
2600 GET A$:IF A$="" THEN 2600
2610 RETURN
3000 REM ********* GAMEN DATA ************************
3010 GRAPH C7:PRINT CHR$(6):IF SC=11 THEN SC=1
3015 ON SC GOSUB 3200,3210,3220,3230,3040,3050,3260,3270,3280,3290
3020 FOR A=1 TO 11:S=0:B$="":READ H$
3030 FOR I=1 TO 5:V=ASC(MID$(H$,I,1)):V=V-48
3040 IF V>=17 THEN V=V-7
3050 S=16*S+V:NEXT I
3060 Q=INT(S/2):R$=STR$(S-Q*2):B$=R$+B$
3070 S=Q:IF Q<>0 THEN 3060
3080 FOR I=0 TO 19:GA$(I,A)=MID$(B$,I+1,1)
3090 IF GA$(I,A)="1" THEN CURSOR I*2,A*2:USR($AF70,CH$(1))
3110 NEXT:NEXT
3120 FOR I=2 TO 10:READ A:GA$(A,I)="2"
3126 CURSOR A*2,I*2:USR($AF70,CH$(2)):NEXT
3130 RETURN
3200 RESTORE 3200:RETURN:DATA FFFFF,80001,B6DB5,B6DB5,80001,ADB6D,ADB6D,80001,B
6DB5,80001,FFFFF,14,4,7,12,15,5,9,15,6
3210 RESTORE 3210:RETURN:DATA FFFFF,80001,B3331,99999,80001,99999,8CCCD,80001,B
3331,80001,FFFFF,18,13,7,11,6,16,9,13,17
3220 RESTORE 3220:RETURN:DATA FFFFF,80001,80001,80001,80001,80001,80001,80001,8
0001,80001,FFFFF,5,14,5,14,5,14,5,14,5
3230 RESTORE 3230:RETURN:DATA FFFFF,A2089,BBEE9,8BA0D,BA2C9,A2E6B,BE821,8AFFD,B
A801,80267,FFFFF,3,17,9,14,3,9,5,18,11
3240 RESTORE 3240:RETURN:DATA FFFFF,80001,BCF3D,A0005,BCF3D,A0005,BCF3D,A0005,B
CF3D,80001,FFFFF,7,12,16,7,3,12,16,7,12
3250 RESTORE 3250:RETURN:DATA FFFFF,80001,9001D,BC081,9451D,94205,94505,84809,8
0001,80001,FFFFF,5,6,18,18,18,18,18,18,18
3260 RESTORE 3260:RETURN:DATA FFFFF,80001,BFFFD,A0005,AFF75,88011,AEFF5,A0005,B
FFFD,80001,FFFFF,18,7,16,12,2,7,18,12,18
3270 RESTORE 3270:RETURN:DATA FFFFF,80881,BEAEF,88209,AAEAB,A2021,BBABB,88881,A
ABEF,A0081,FFFFF,18,9,3,7,15,1,7,15,3
3280 RESTORE 3280:RETURN:DATA FFFFF,88209,A4925,92491,C9249,A4925,92493,89249,A
4925,90411,FFFFF,18,15,10,6,15,4,12,15,1
3290 RESTORE 3290:RETURN:DATA FFFFF,A1049,BDE49,A94FD,8A449,82049,9FCFD,88849,B
FE49,80001,FFFFF,12,17,8,3,5,11,9,12,16
4000 REM ********* MUSIC DATA *************************
4010 DATA +CO,+CO,+EO,+EO,+GO,+GO,+FO,+FO,+EO,+DO,+CO,+CO,BO,BO,+EO,Z
5000 REM ********* MACHINE CHARACTER PRINT SUB *******
5010 RESTORE 5030
5020 FOR I=0 TO 114:READ A:POKE 44912+I,A:NEXT I
5030 DATA  62,  1,211,247,245,205,128,175,241,254,  3,200, 60,195,114
5040 DATA 175,219,232,203,255,203,183,211,232,213,237, 75,209, 17,  4
5050 DATA  17,128,  2, 33,128,189, 25, 16,253,203, 32,203, 33,  9,209
5060 DATA 229,  6, 16, 26,119, 19,213, 17, 80,  0, 25,209, 16,245,225, 35
5070 DATA 229,  6, 16, 26,119, 19,213, 17, 80,  0, 25,209, 16,245,225, 35
5080 DATA 229,  6, 16, 26,119, 19,213, 17, 80,  0, 25,209, 16,245,225, 35
5090 DATA 229,  6, 16, 26,119, 19,213, 17, 80,  0, 25,209, 16,245,225
5100 DATA 219,232,203,247,211,232,201
5110 RETURN
5500 REM ********* CHARACTER DATA READ SUB ***********
5510 RESTORE 5600
5520 FOR A=0 TO 11:FOR B=0 TO 63
5530 READ C:CC$(A)=CC$(A)+CHR$(C)
5540 NEXT:NEXT
5550 CH$(0)=CC$(0)+CC$(1)+CC$(2)
5560 CH$(1)=CC$(3)+CC$(4)+CC$(5)
5570 CH$(2)=CC$(6)+CC$(7)+CC$(8)
5580 CH$(3)=CC$(9)+CC$(10)+CC$(11)
5590 RETURN
5600 REM PAGE 1  P.-16 D=64  MODE=MACHINE ........ ｶﾞｲｺﾂ
5610 DATA0,0,0,0,128,128,28,34,65,1,32,28,2,2,0,0
5620 DATA0,224,252,173,247,25,11,14,28,230,68,16,57,129,3,12
5630 DATA0,119,255,247,255,16,18,16,44,195,255,33,132,255,0,0
5640 DATA0,0,3,11,15,24,17,144,16,143,135,18,32,48,16,12
5650 DATA0,0,0,0,128,128,28,34,65,1,32,28,2,2,0,0
5660 DATA0,224,252,173,247,25,10,12,24,228,68,16,17,1,3,12
5670 DATA0,119,255,247,255,16,18,18,44,195,255,33,132,255,0,0
5680 DATA0,0,3,11,15,24,17,146,16,143,135,18,32,48,16,12
5690 DATA0,0,0,0,128,128,28,34,65,1,32,28,2,2,0,0
5700 DATA0,224,252,173,247,25,11,14,28,230,68,16,57,129,3,12
5710 DATA0,119,255,247,255,16,16,16,44,195,255,33,132,255,0,0
5720 DATA0,0,3,11,15,24,16,144,16,143,135,18,32,48,16,12
5780 REM PAGE 1  P.-16 D=64  MODE=MACHINE ........ ﾋﾟﾗﾐｯﾄﾞ
5790 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5800 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5810 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5820 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5830 DATA0,0,0,0,0,0,0,192,240,252,254,252,248,112,224
5840 DATA0,0,0,0,192,240,124,191,95,175,87,171,85,170,85,255
5850 DATA0,0,0,3,5,10,21,42,85,170,85,170,85,170,85,255
5860 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,5,10,21,63
5870 DATA0,0,0,0,0,0,0,192,240,252,254,252,248,112,224
5880 DATA0,0,0,0,192,240,124,191,95,175,87,171,85,170,85,255
5890 DATA0,0,0,3,5,10,21,42,85,170,85,170,85,170,85,255
5900 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,5,10,21,63
5910 REM PAGE 1  P.-16 D=64  MODE=MACHINE  .....ﾀｶﾗ
5920 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5930 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,0,0,0,0
5940 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5950 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5960 DATA0,0,0,0,0,0,0,128,96,24,6,2,4,136,80,224
5970 DATA0,0,0,128,96,152,70,33,16,200,244,242,193,0,0,255
5980 DATA0,0,0,3,5,8,16,32,64,131,15,15,3,0,0,255
5990 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,4,8,16,63
6000 DATA0,0,0,0,0,0,0,128,96,24,6,2,4,136,80,224
6010 DATA0,0,0,128,96,152,70,33,16,8,4,2,1,0,0,255
6020 DATA0,0,0,3,5,8,16,32,64,128,0,0,0,0,0,255
6030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,4,8,16,63
6040 REM PAGE 1  P.-16 D=64  MODE=MACHINE .......ｲﾝﾃﾞｨｸﾜﾝ
6050 DATA0,0,0,0,0,0,0,224,224,64,0,0,128,0,0,0
6060 DATA128,224,252,0,0,0,0,125,125,115,123,111,139,240,80,0
6070 DATA15,111,127,127,240,128,0,240,240,112,240,176,159,255,240,0
6080 DATA0,0,0,0,1,1,0,61,61,22,6,15,14,1,1,0
6090 DATA0,0,0,0,0,0,0,28,24,0,0,0,0,0,0,0
6100 DATA0,0,0,240,152,152,224,112,64,0,0,128,0,0,46,112
6110 DATA0,0,0,0,9,121,31,114,18,14,14,0,0,0,0,0
6120 DATA0,0,0,0,0,0,0,192,192,0,0,0,0,0,0,63
6130 DATA0,0,0,0,0,0,0,28,24,0,0,0,0,0,0,0
6140 DATA0,0,0,240,152,152,224,112,64,0,0,128,0,0,0,0
6150 DATA0,0,0,0,9,121,31,114,16,0,0,0,0,0,0,0
6160 DATA0,0,0,0,0,0,0,192,192,0,0,0,0,0,0,0
```



★最近おきた，なんとか議員の汚職事件を，僕は「お食事券」と勘ちがいして，友人Mにおもいっきりバカにされた。(北海道帯広市・**忍者かげろうの風太12才**)……**【影：これはまた最高におかしな勘ちがいですこと。オホホ。】**

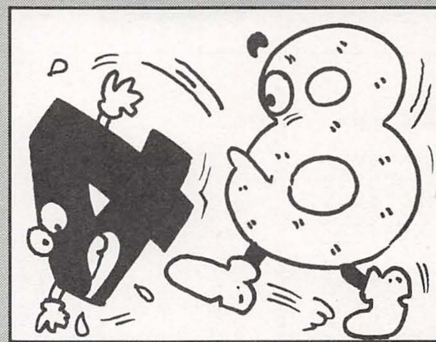
作品No.4-22

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

どたばたアクション・ゲーム

NUMBER
(ナンバー)

相沢　淳一



遊びかた

テンキーで上下左右に動かし，自分の数字より弱いポットを取っていきます。そして，敵以外のポットをすべて取るとクリアです。

それから，数字の強さですが，1は13以外には弱く，13には強いという点を注意してください。これにしたがってポットを取ったり敵を倒したりします。

ところで，数字が自分より強いポットか敵に体当たりすると，CHANGEが1回減って自分の数字が変わります。そして，CHANGEがなくなる前にクリアしてください。

それから，BROCKはスペース・キーで壊せますがATTACKが1回減ります。壊せばボーナスが入ります。

ゲーム・オーバーはCHANGEが0になったときです。

ワザ

このATTACKとCHANGEはとても深い関係があり，CHANGEが0になってもATTACKが4以上残っていれば，ATTACKが4減ってCHANGEが2増えます。また，この反対もできるのです。

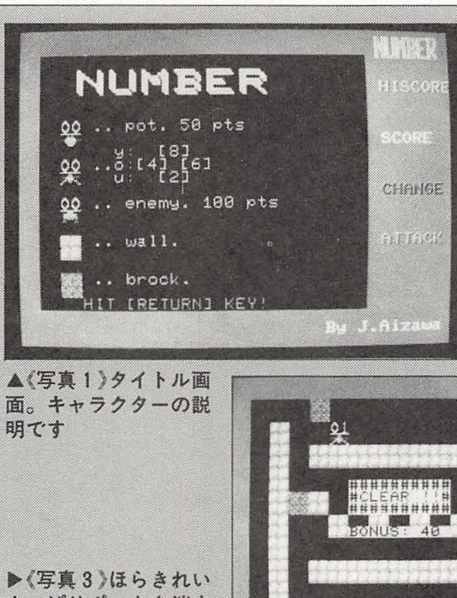
それから，裏技もあるし，ある条件がそろえば何か起こるし……。自分で捜してみて。

最後に…

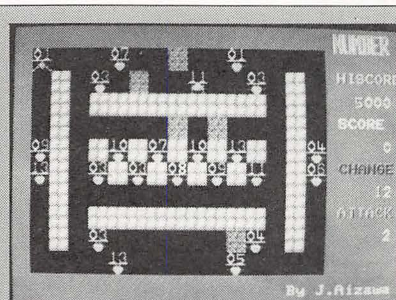
このゲーム，1年も前に作ったものを整理して少々手を加えたものです。だいぶ複雑になっていますがやってみればわかると思います。

《第1表》主な変数表

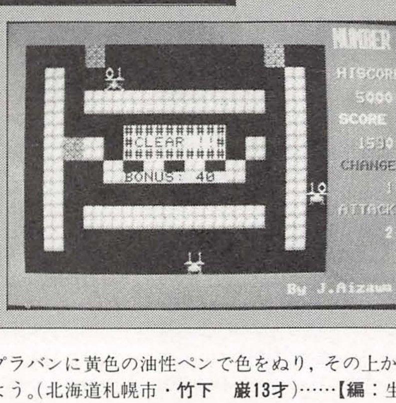
HI	ハイスコア
SC	スコア
CH	CHANGE
AT	ATTACK
TM	移動させる敵
DX(TM)，DY(TM)	敵の座標
X，Y	自分の座標
BO	ボーナス
RO	ラウンド



▲《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



◀《写真2》左上に現れるのがあなたです。すべてのポットを消そう



▶《写真3》ほらきれいさっぱりポットを消すと面クリア。先はまだまだ



▼《写真4》これは3面です。複雑にいりくんだポット。運にも左右される

★㊙だよ。白いプラバンに黄色の油性ペンで色をぬり，その上から，アロンアルファをかけると黄色が赤になる。さあ，試してみよう。(北海道札幌市・竹下　巌13才)……【編：生活の中で見つけた㊙だね。うーん。】

NUMBERのプログラム・リスト

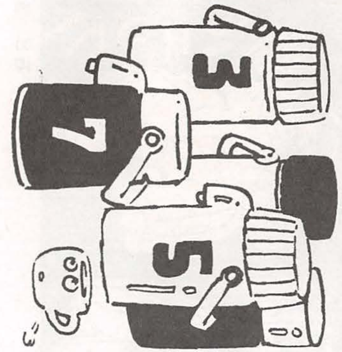
```
10 init "crt:40,25,0":init "crt2:320,200,16":console@ 0,25,2,38:klist 0
20 kmode 0:click off:repeat on ,4:play init:dim NU$(13):HI=5000
30 gosub 1260:gosub 1430
40 '
50 gosub 1130
60 '
70 play PA7$,PA7$,PA7$,PA7$,PA7$,PA7$:play PA1$,PA2$,PA3$,PA4$,PA5$,PA6$
80 OP=0:HZ=1:cgen 1:screen 0:cls:screen 1,(0,1):gosub 1310
90 read X,Y,DX,DY:YN=int(rnd*13)+1:CH=CH+int(MUT/3):AT=AT+2:TM=1:CB=0
100 for I=1 to 2:DX(I)=DX:DY(I)=DY:TX(I)=2:TY(I)=2:TN(I)=int(rnd*13)+1:next
110 for I=1 to 4:on I gosub 770,800,820,850:next
120 gosub 870:play wait:play "t255@7"
130 '
140 ' main loop
150 on interval gosub 740
160 K$=inkey$
170 if K$=" " then gosub 610
180 if TN(1)=TN(2) and TN(2)=YN and SF=0 then gosub 710
190 if SF=1 then gosub 720 else SF=0
200 XS=((K$="4" and X>2)-(K$="6" and X<30))*2:X=X+XS
210 YS=((K$="8" and Y>2)-(K$="2" and Y<20))*2:Y=Y+YS
220 for I=1 to 2:if DX(I)=X and DY(I)=Y then gosub 420:CB=1
230 next:screen 1:L$=scrn$(X,Y+1):D=0
240 if L$="A" or L$="B" then X=X-XS:Y=Y-YS:D=1
250 if L$="C" then gosub 460:if MUT=0 then 1000
260 screen 0:locate X,Y:print NU$(YN)+"↓←←"+MY$
270 if D=1 or K$="" then 280 else locate RX,RY:print CL$
280 RX=X:RY=Y:TM=TM+1
290 '
300 'teki move
310 if TM=3 then TM=1
320 screen 1:CR=0:if rnd>.5 then 360
330 DX(TM)=DX(TM)+TX(TM):CR=2:KS$=scrn$(DX(TM),DY(TM))
340 if KS$="A" or KS$="B" or DX(TM)>30 or DX(TM)<2 then DX(TM)=DX(TM)-TX(TM):T
X(TM)=-TX(TM):CR=1
350 on CR goto 360,390
360 DY(TM)=DY(TM)+TY(TM):CR=2:KS$=scrn$(DX(TM),DY(TM))
370 if KS$="A" or KS$="B" or DY(TM)>20 or DY(TM)<2 then DY(TM)=DY(TM)-TY(TM):T
Y(TM)=-TY(TM):CR=1
380 on CR goto 330,390
390 screen 0:locate DX(TM),DY(TM):print NU$(TN(TM))+"↓←←"+TK$
400 locate M(TM),N(TM):print CL$:M(TM)=DX(TM):N(TM)=DY(TM):goto 150
410 '
420 OO=TN(I):SS=100:gosub 500
430 if DF=0 then play "o5l32fe#d#dc#c-8":return
440 play "o5l32aaegegege":DX(I)=DX:DY(I)=DY:TN(I)=int(rnd*13)+1:return
450 '
460 NM=val(scrn$(X,Y,2)):OO=NM:SS=50:gosub 500
470 if DF=1 then play "o5l32cdega>cea":MUT=MUT-1:return
480 X=X-XS:Y=Y-YS:play "o5l8cgec":D=1:return
490 '
500 JF=1:gosub 560:if SF=1 then JF=2
510 on JF goto 530,520,530,520
520 locate X,Y:print CL$:SC=SC+SS:gosub 820:DF=1:goto 540
530 CH=CH-1:gosub 770:DF=0
540 SF=0:YN=int(rnd*13)+1:return
550 '
560 if YN=13 and OO=1 then JF=JF+1
570 if YN>OO then JF=JF+1
580 if YN=1 and OO=13 then JF=JF+4
590 return
600 '
610 if AT=0 then CH=CH-4:AT=AT+2:gosub 770
620 screen 1:SL$=scrn$(X+XS,Y+YS+1)
630 if SL$=" " or SL$="A" or SL$="C" then play "o4l32acag":return
640 locate X+XS,Y+YS:print CL$:AT=AT-1:gosub 800:cgen 0:color 7
650 interval 30:locate 10,0:interval on:OA=int(rnd*3)+1:on OA goto 670,680
660 print "CHANGE +2!!":CH=CH+2:gosub 770:goto 690
670 print "ATTACK +2!!":AT=AT+2:gosub 800:goto 690
680 BO=HZ*100:print "BONUS";BO;"!!":HZ=HZ+1:SC=SC+BO:gosub 820
690 return
700 '
710 SF=1:CH=CH+2:AT=AT+2:gosub 800:gosub 770:return
720 play "O6L32CEG":return
730 '
740 screen 1:interval off:locate 0,0:print spc(30):screen 0:return
750 '
760 'PRINT
770 cgen 1:if CH<0 then 790
780 screen 1:locate 35,14:print using "####";CH:return
790 if AT<4 then 1100 else AT=AT-4:CH=CH+2:gosub 800:goto 780
800 if AT<0 then AT=0
810 cgen 1:screen 1:locate 35,18:print using "####";AT:return
820 cgen 1:if SC>BU then BU=BU+30000:AT=AT+43:play "O6L32ARAAA":gosub 800
830 if HI<SC then HI=SC:gosub 850
840 screen 1:locate 32,10:print using "########";SC:return
850 screen 1:locate 32,6:print using "########";HI:return
860 '
870 RX(1)=-2:RX(2)=0:RX(3)=2:RX(4)=0:RX(5)=0
880 RY(1)=0:RY(2)=-2:RY(3)=0:RY(4)=2:RY(5)=0
890 screen 1:for I=1 to 5:W$=scrn$(DX+RX(I),DY+RY(I))
900 if W$="B" then locate DX+RX(I),DY+RY(I):print CL$
910 next:return
920 '
930 play wait:cgen 0:screen 0:cls:screen 1,,1,(0,1):cls 2
940 screen 1:for Y=0 to 20:locate 0,Y:print spc(30):next
950 play "@0@v110o5t180l4","@0@v110o5t180l4","@10@v100o4t180l4q7"
960 play P7$,P8$+P0$,P9$:A$="CONGRATULATIONS":for I=1 to 7
970 symbol (12+I,76+I/2),A$,2,2,I+8:symbol (12+I,84-I/2),A$,2,2,I+8:next
980 pause 100:cls 2:screen ,,0,(0):goto 50
990 '
1000 interval off:screen 1:cgen 0:crev 1
1010 play "t180o6l8g#gg-fe4a2","t180o6l8e#ee-dc4f-2","t180o5l4c#b-g8>d-8c2"
1020 MO$="↑←←←←←←←←←←":MP$=string$(10,"#"):locate 12,11
1030 print [5] MP$+MO$+"#CLEAR !!#"+MO$+MP$:BO=AT*HZ*20:locate 12,13
1040 print [6] "BONUS:";BO:pause 3:SC=SC+BO:crev 0:cgen 1:gosub 820
1050 if CB=0 then gosub 1070
```

CHECKER FLAG

編：にぎやかな画面のアクション・ゲームですね。

Dr.D：こういったゲームは複雑にするか，速くして操作性をあげるかをとることになるんだが，380行とかのON～GOTO文の使いかたがマズイ。ON～GOTO文よりもIF文のほうがいくらか速いので，メイン・ルーチンの内部での時間節約のためには，IF文を使うのがいいだろうな。

編：なるほどね。



★OFにはじめて載ったら，心の底から不気味な笑いがこみあげてきた。ふっふっふっ。(北海道空知郡・影山孝徳改めイライデント14才)……【影：私の笑いもぜひあなたに届けたい。グハハハハ。一同：退散。】

```
1060 goto 70
1070 play ZM$+"g#aa#bb#"+ZM$+"aa#bb#>cc#":CH=CH*2+2:AT=AT*2+2
1080 gosub 770:gosub 800:return
1090 '
1100 play PE$,PD$,PC$:screen 0:cls:crev 1:cgen 0:locate 10,0
1110 print [7] "GAME OVER !!":crev 0:play wait:pause 20:goto 50
1120 '
1130 screen 0,(0):cls:for I=1 to 3:symbol (40+I,24+I),"NUMBER",3,2,16-I:next
1140 cgen 1:restore 1220:C$(1)="fffefef8f0c0c281":C$(2)="00003c3c3c3c0000"
1150 C$(3)="7ebdffffffffbd7e":def chr$(65)=hexchr$(C$(1)+C$(2)+C$(3))
1160 for I=7 to 19 step 3:read QZ$:locate 4,I:print QZ$:next:cgen 0
1170 for I=1 to 7:read QZ,QZ$:locate 7,QZ:print [6] QZ$:next
1180 locate 6,21:print [4] "HIT [RETURN] KEY!":key 0,""
1190 L$=input$(1):if chr$(13)=L$ else 1190
1200 cls:line (17,17)-(200,40),0,BF:restore 1790
1210 CH=5:SC=0:R0=0:AT=0:BU=10000:return
1220 data "00⇩⇐⇐CD","00⇩⇐⇐EF","00⇩⇐⇐GH","AA⇩⇐⇐AA","BB⇩⇐⇐BB"
1230 data 7,".. pot. 50 pts",9,"  y:  [8]",10,"..o:[4] [6]",11,"  u:  [2]"
1240 data 13,".. enemy. 100 pts",16,".. wall.",19,".. brock."
1250 '
1260 cls 3:line (15,15)-(256,176),9,B:paint (0,0),1,9:restore 1290
1270 for I=1 to 5:symbol (262+I/2,4),"NUMBER",1,2,15+(I>3)*4:read A$,Y,C
1280 for J=1 to 2:symbol (264+J+(I=5)*40,Y),A$,1,1,C+8:next J,I:return
1290 data HISCORE,32,6,SCORE,64,7,CHANGE,96,2,ATTACK,128,4,By J.Aizawa,184,5
1300 '
1310 MUT=0:R0=R0+1:screen 1:cls:if R0>15 then 930
1320 if R0 mod 3=0 then swap C$(1),C$(2):swap C$(2),C$(3)
1330 read A$:def chr$(65)=hexchr$(C$(1)+C$(2)+C$(3))
1340 for I=1 to 80 step 8:DO$=mid$(A$,I,8):for L=1 to 8 step 2
1350 QW=(asc(mid$(DO$,L,1))-$B0)*48+(asc(mid$(DO$,L+1,1))-$B0)
1360 WE$=right$("000"+str$(QW),4):for P=1 to 4:QQ=val(mid$(WE$,P,1))
1370 locate (L-1)*4+(P-1)*2,((I-1)¥8)*2+2
1380 if QQ=2 then print NU$(int(rnd*13)+1)+"⇩⇐⇐"+CH$(2):MUT=MUT+1 else print CH
$(QQ)
1390 next P,L,I:Q=0:repeat:CX=int(rnd*14)*2+2:CY=int(rnd*9)*2+2
1400 SC$=scrn$(CX,CY):if SC$=" " then locate CX,CY:print CH$(3):Q=Q+1
1410 until Q=5:return
1420 '
1430 restore 1610
1440 read A$:if A$="!" then 1460
1450 read B$:def chr$(asc(A$))=hexchr$(B$):goto 1440
1460 CL$="  ⇩⇐⇐  ":CH$(2)="CD":CH$(1)="AA⇩⇐⇐AA":CH$(3)="BB⇩⇐⇐BB":NU$(1)="01"
1470 NU$(2)="02":NU$(3)="03":NU$(4)="04":NU$(5)="05":NU$(6)="06":NU$(7)="07"
1480 NU$(8)="08":NU$(9)="09":NU$(10)="10":NU$(11)="11":NU$(12)="12"
1490 NU$(13)="13":TK$="GH":MY$="EF"
1500 P7$="e2gfe8r8g2.d2fed8r8>c2<b-fgl8agdel4fel8ccccd1"
1510 P8$="c2edc8r8e2.<b2>dc<b8r8>a2g-del8fe<b>"
1520 P9$="crcccrcc<brbb>l8ffrecgffaabrfe<b>cddrreeee>ee<aal16ggggg8"
1530 P0$="cl4dcl8<aaaa{gg#aa#b>cc#dd#eff#g}2g2":PC$="t150o4l2@10@v115gecge"
1540 PE$="t150o5l8e2gaeg2ed#dc#dc2":PD$="t150o5l8c2efce2ce-<ba#ba2"
1550 PA1$="o5l4gg.l8cecdddgl4b>c2.r2":PA2$="o5l4ee.l8gggfffcl4dg2.r2"
1560 PA3$="o5l8cegedfafcegecegecegec":PA4$="l8o4rcrcrccrcrcrccrcrcrcc"
1570 PA5$="v12l8o4rererereerererereerereree":PA6$="v12l8o4rgrgrggrgrgrggrgrgrgg"
1580 PA7$="t180@7@v110":ZM$="l32o6gg#aa#b":return
1590 '
1600 ' DATA'S LIST.
1610 data " ",0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
1620 data B,8808ff734c40ff3b e710003f3f8000f7 10e70080803f0000
1630 data C,0000000F0F0F0703 FF000080F5050501 FF02070F0A0A0202
1640 data D,000000F0F0F0E0C0 FF0000015F504040 FF40E0F0A0A0A080
1650 data 0,183c664242663c18 0000000000000000 183c664242663c18
1660 data 1,0000000000000000 081808080808083c 081808080808083c
1670 data 2,1c3662060c18307e 1c3662060c18307e 1c3662060c18307e
1680 data 3,0000000000000000 0000000000000000 3c6642060c46623e
1690 data 4,40404848487e0808 40404848487e0808 40404848487e0808
1700 data 5,0000000000000000 407e40407c06067c 407e40407c06067c
```

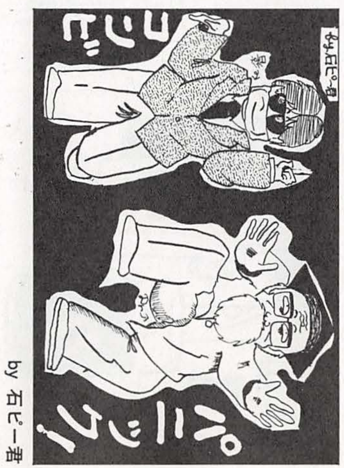
```
1710 data 6,0000000000000000 0000000000000000 3c66407c4642663c
1720 data 7,0000000000000000 7e424206040c0808 7e424206040c0808
1730 data 8,3c66663c3c66663c 3c66663c3c66663c 3c66663c3c66663c
1740 data 9,0000000000000000 0000000000000000 3c6642623e02067c
1750 data E,0000000F0F1820C0 FF0040784018200C0 FF010303031B21C0
1760 data F,000000E0E0180403 FF00021E02180403 FF80C04040D88403
1770 data G,00031f1f1c101028 ff0003202d151028 ff03170f13070000
1780 data H,00c0f8f038080814 ff00c00434080814 ffc0e8f0c8e00000,!
1790 data ｰｰｴｸｰｲｰｰｰｺﾙﾐｰｰﾙﾚｰｺﾇｷﾇｷﾅｲｰｺｰｰｰｰｰｺｴﾂﾉｼﾉｼﾅｴｴﾂﾜｹﾜｹﾙﾜｰｺｰｰｰｰｰｺｰｺﾇｷﾇｷﾅｲｰｺﾙﾐｰ
ｰﾙﾚｰｰｴｸｰｲｰｰ,2,2,30,20
1800 data ｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｼﾉｼﾉｼﾉｺｰｺﾅｲﾅｲﾅｲｰｼﾉｼﾉｼﾉｺｰﾄｰｰｰｰｰﾄｰｻﾇｷﾇｷﾇｶｰﾄｰｰｰｰｰﾄｰｺﾅｲﾅｲﾅｲｰｼﾉｼﾉ
ｼﾉｺｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰ,2,2,30,20
1810 data ｲﾊﾉｺｰｼﾙﾐｲﾀﾅｴﾅｳﾛﾞｲｴﾅｴﾅｴﾉｺｲｴﾄﾙｰｺｰｺｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｻﾄﾙﾆﾝﾄﾘｰｼﾛﾕﾙﾑｰｺｰｻﾝﾙﾆﾝﾜｺｰｼﾛﾕﾙ
ﾑﾞｴｴﾃﾉｱﾆﾝﾞｽ,2,10,30,2
1820 data ｰｻﾄﾘｰﾅﾄﾘｰﾆﾅｳﾅｴﾞｲｰﾄﾅｴﾙﾜﾞｲｰﾆﾅｲﾙﾑﾆﾜｰｻﾅｴﾙﾐｰｰｰｼｰｻﾄﾘｰｰｰｼﾚｴﾄﾙﾆﾜｰｼｰﾆﾅｴﾞｲｰｻﾅｼﾉ
ｼﾞｲｰｰｰｻﾉﾅﾄﾘ,2,2,30,20
1830 data ｰｼｴｸｰﾄｰｲｰｺﾇｷﾇｷﾇｶｰｺﾄﾚﾉﾆﾞｲｰｺﾅｴﾉｻﾉｺｰｼﾅｴﾉｼﾞｲｰｺﾅｴﾉｼﾞｲｰｼﾅｴﾉｼﾞｲｰｺﾅｴﾞｴﾙﾚｰｺﾅｳﾇ
ｷﾇｶｰｲﾉｰｰﾄｰｲ,2,2,26,16
1840 data ｰｰｰｰｰｻﾇｶｰｻﾉｰｰｼﾚｴｰｺｰｺｰｼｴｸｰｼﾞｲｰｼﾚｴｰｼﾆﾜｰｼﾇｶｰｼﾉｰｰｼﾞｲｰｼﾜｸｰｼｴﾂｰｺﾞｴｰｼﾞｲｰｺｴﾍﾙ
ﾛﾇｶｰｼｰﾆﾉｰｰｲ,2,20,30,2
1850 data ｰﾆﾜｸｲﾊﾛﾔｴﾍｲﾉｲｿﾝﾘｴﾍｲﾉｲﾊﾛﾖｲｾｲｿｲﾊﾝｸｰｰﾉﾆｰｻﾉｰｰｰﾄﾚﾅｴﾝﾘｰｰﾄﾚﾅｳﾇｶｰｰﾄﾚﾅｾﾞｲｰﾄﾙﾒﾅ
ｳﾇｶｴﾎﾛﾟﾝﾘｰｲ,2,2,30,2
1860 data ｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｻｰｰｰｰｲｾｰｺﾞｾﾞｾﾙﾚｰｰﾞｾﾞｾﾙﾐｰｰﾞｾﾞｾﾙﾐｰｰﾞｾﾞｾﾙﾐｰｰﾞｾﾞｾﾙﾐｰｺﾞｾﾞｾﾙﾚｰｻｰｰｰ
ｰｲｾｰｰｰｰｰｰｰｰｰ,2,2,30,2
1870 data ｰｰﾄﾘｰｰｰｺｴﾎﾉﾆﾜｺﾞｲｴﾎﾉﾆﾜｺﾞｲｴﾎﾉﾆﾜｺﾞｲｴﾎﾉﾆﾜｺﾞｲｴﾎﾉﾆﾜｺﾞｲｴﾎﾉﾆﾜｺﾞｲｴﾎﾉﾆﾜ
ｺﾞｲｰｰｰｰｲｴｰｰ,2,2,30,2
1880 data ｰｰｰｰｰｻﾇｶｰｼﾞｾﾅｾﾞｲｰｻﾞｽﾅｾﾜｸｰｼﾉｼﾅｾﾜｸｰｼﾜｺﾅｾﾉﾄｰｼﾞｾﾅｽﾞｼｰｼﾞｾﾅｽﾞｼｰｼﾞｾﾅｴﾞｼｰｺｰｰﾅ
ｳﾇｶｰｰｰｰﾄﾘｰｰ,2,2,30,2
1890 data ｰｻﾇｷｰｰｰｰｰｼﾞｽｰｻﾆﾜｰﾆﾞｽｲﾊﾞｲｰｼﾞｽｲﾊﾞｲｰｼﾞｽｲﾊﾞｲｰｼﾇｷｲﾊﾞｼｰｼｰｰｲﾊﾞｲｰｼｰｰｲﾊﾞｲｰｼｰｰｲ
ﾊﾞｲｰｼｰｰｰｻﾆﾜ,2,20,28,20
1900 data ｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｰｼﾞｾﾅｾﾉﾄｰｼﾞｾﾅﾇﾉﾄｰﾅﾞｽﾙﾛﾉﾄｰﾆﾉｼﾚｶﾉﾄｰﾆﾜｺﾚｶﾉﾄｰﾆﾉｼﾚｶﾉﾄｰﾅﾞｾﾚｶﾉﾄｰｼﾞｾﾅ
ｾﾉﾄｰｼﾞｾﾅｳﾇｶ,2,20,30,20
1910 data ｰｰｰｰｲｿﾇﾀｰｼﾇｶﾉﾆﾞｲｰｼﾉﾄﾉﾆﾞｲｰｼﾇｶﾉﾆﾞｲｰｼﾞｲﾞｾﾞｲｰｼﾇｶﾞｳﾇﾀｰｼﾞｼﾉﾆﾞｲｰｼﾞｼﾉﾆﾞｲｰｼﾞｼﾉ
ﾆﾞｼｰｻﾇｶﾛﾟｽﾀ,2,20,30,2
1920 data ｰﾆﾞｾﾞｾﾞｼﾇｷﾇｷﾇｷﾇｶｰﾆﾞｾﾞｾﾞｼｰｻﾇｷﾇｷﾇｷｰﾆﾞｾﾞｾﾞｼｰﾆﾞｾﾞｾﾞｼﾇｷﾇｷﾇｷﾇｶｰﾆﾞｾﾞｾﾞｼｰｻﾇｷﾇ
ｷﾇｷｰﾆﾞｾﾞｾﾞｼ,2,2,30,20
1930 data ｴﾎﾞｾﾞｾﾞｾｴｸｴｺﾝﾚｰｲｴｺﾝﾘﾝﾚｴﾌｴｺﾝﾘﾝﾚｴﾌｴｺﾝﾚｴｺｴﾌｴｸｴｺｴｺｴﾌｴｺﾝﾚｴｺｴﾌｴｺﾝﾚﾙﾒｴﾌｴｺﾝﾚﾙ
ﾒｴﾌｴｸｴｺﾝﾚｰｲ,16,12,30,12
```

評…なさけなや(影)



by 鈴木秀男

評…ギャグだなや(影)



by 石ピー君

★ある日の会話…C：ハイドライド3はいいよなー。D：えっ？かいわれだいこんは体にいいの？（新潟県五泉市・**ライス&チャ14才**）……【**影**：私はこういう会話が好きだ。**つぐ美**：えっ？この仕事もしてくれるの？**影**：⁇】

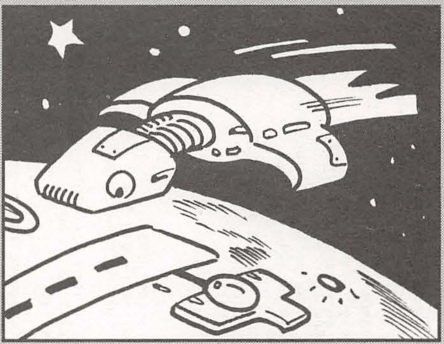
作品 No.4-23

PASOPIA7用

スペース・シミュレーション・ゲーム

宇宙戦艦（うちゅうせんかん）

お楽しみはこれからだべ



ストーリー

我々がこの惑星にきてから2000年…。やつらに対抗できる宇宙戦艦がついに完成したのだ。

2000年前，私がまだ819歳のころに，やつらは私の両親と故郷の星を奪ったのだ。今こそ恨みをはらすときだ！

遊びかた

①ワープモード

通常はこのモードです。左上のスクリーンに映っている点があなたの船です。

船は[4][6]で左右にまわり，[8][2]でスピードが変えられます。

惑星と重なっているときにスペース・キーを押すと惑星上空モードになります。

②惑星モード

このモードには上空と地表の２種類があります。

上空では表示される数字を入力して，探査，着陸，ワープなどのコマンドを選んでください。

地表モードでは左上のスクリーンが惑星の地表表示画面になります。このモードでは最初右上に表示される四角が自機になります。また，惑星によっては敵基地があることもありますが，これはぬりつぶされたマス目で表示されます。

この地表モードでは[8][2][4][6]で上下左右，スペース・キーでコマンド・モードになります。コマンド・モードでは敵基地への攻撃，ENERGYの採掘，上昇などが選べます。

③戦闘モード

敵と出会ったり，基地に攻撃をしかけるとこのモードになります。コマンドと武器を選んで戦ってください。

HIT POINTかENERGYが0になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

そこははてしなくBASICだった…。

さけび

自機のキャラも作りたかった。惑星モードや戦闘モードにもBGMを付けたかった。戦闘モードをリアルタイムにしたかった。木星人と会いたかった。

一番強い基地を倒せばハッピー・エンドです。

《第１表》変数表

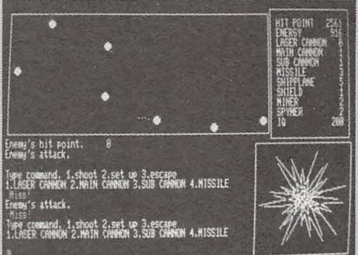
HP，MP，EN，EX………	耐久力，耐久力の最大値，燃料，燃料の最大値
MS，CT，MN，SP………	ミサイル，艦載機，採掘機，探査船（の数）
LC，MC，SC………	レーザー・キャノン，メイン・キャノン，サブ・キャノン（の有無）
DK，EP…	出動中の艦載機数，IQ
X，Y，SD，XN………	宇宙戦艦のX，Y，スピード，角度

《第２表》武　器

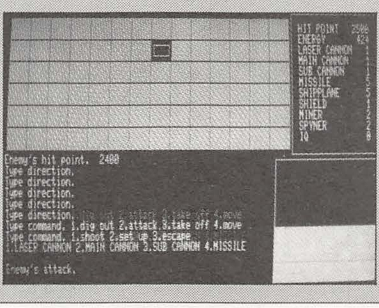
LASER CANNON	消費燃料 1000	破壊力 大	命中率 低
MAIN・SUB CANNON	消費燃料 500	破壊力 中	命中率 中
MISSILE	弾数あり	破壊力 小	命中率 高
SHIP PLANE	機数あり	破壊力 極小	命中率 高



▲《写真１》さあ，敵基地を破壊にいざ出撃



▲《写真２》敵と出会った！それ攻撃！やっつけた



◀《写真３》惑星に着陸，基地発見。攻撃をしかけよ

★影：くっ，きさまごときに負けるとは。編：たかが金魚すくいで，そうムキにならなくても。（大阪府堺市・ヒロクン13才）……【影：私の場合は基本的なところで完璧を求めるからな。編：なんの基本になるんでしょう。】

```
10 GOTO 1950
20 GOSUB 2050
30 GOSUB 1820:GOSUB 1730:PRINT
40 '■■■■||||■■■■■■||| main |||■■■■■|||||■■■■■
50 COLOR=(P¥5+1,0):P=(P+SD) MOD 15:COLOR=(P¥5+1,7)
60 SOUND=(0,B(SO MOD 64)¥(1+INT(SO¥64))):SOUND=(2,B(SO MOD 64)¥(2+2*INT(SO¥64)))
70 SOUND=(3,2):SOUND=(1,0):SOUND=(6,6-2*(SO MOD 2)):SOUND=(7,2)
80 OUT &H30,&H16:S=INP(&H31):XN=XN+(((S AND 64)=0)-((S AND 16)=0))*.157
90 IF (XN<0)+(XN>6.123) THEN XN=(XN<0)*-6.123
100 SD=SD-((S AND 4)=0)*(SD>1)+((S AND 1)=0)*(SD<5)
110 X=X+SIN(XN)*SD*2:Y=Y+COS(XN)*SD:SOUND=(7,15)
120 IF (X<3)+(X>479) THEN X=3-(X<3)*476
130 IF (Y<3)+(Y>99) THEN Y=3-(Y<3)*96
140 X(O)=X:Y(O)=Y:O=(O+1) MOD 5:PSET(X,Y),5,XOR:PSET(X(O),Y(O)),5,XOR
150 SOUND=(1,15):SO=(SO+1) MOD 128:EN=EN-1:GOSUB 1240
160 IF ((STRIG(0))=0)+(POINT(X,Y)<>1) THEN IF RND<.99 GOTO 50 ELSE 680
170 SOUND 0,0:FOR I=0 TO 6:IF (ABS(X-SX(I))<7)*(ABS(Y-SY(I))<7) THEN Z=I
180 NEXT:PRINT "You got to the ";MID$("water sand rock  ice",PS(Z,0)*5+1,5);
190 PRINT "'s planet.":WHILE INKEY$<>"":WEND:COLOR=(INT(P/5)+1,0)
200 IF Z GOTO 230 ELSE CT=CT-(CT=0):GOSUB 2060:GOSUB 1910
210 PRINT "Please press any key.":WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 50
220 '■■■■||||■■■■■■||| planet |||■■■■■|||||■■■■■
230 PRINT "Type command. 1.spy 2.land 3.warp"
240 COLOR 7:ON VAL(INPUT$(1)) GOTO 250,330,50:COLOR 2:GOTO 230
250 IF SP=0 THEN PRINT "You don't have any SPYNER.":GOTO 230
260 PRINT "All right.":GOSUB 1460
270 FOR I=1 TO 3:IF (PS(Z,I)=0)+(RND<.3) GOTO 300
280 PRINT "「"+STRING$(RND*10+1,"・");"Here is ";
290 PRINT MID$("enemy's base.energy.",I*13-12,13);STRING$(RND*10+5,"・");"」"
300 NEXT:IF (PS(Z,1)=0)+(RND<.7) GOTO 230
310 SP=SP-1:LOCATE 73,10:PRINT USING "#####";SP:LOCATE 0,24
320 PRINT "SPYNER was destroyed by enemy.":GOTO 230
330 FOR I=4 TO 7:COLOR=(I,VAL(MID$("1625",PS(Z,0)+1,1))):NEXT
340 GOSUB 1510:LINE(5,5)-(479,99),PSET,4,BF
350 FOR I=1 TO 13:LINE(4+I*34,5)-(4+I*34,99),PSET,0:NEXT
360 FOR I=1 TO 5:LINE(5,4+I*16)-(479,4+I*16),PSET,0:NEXT
370 U=13:V=0:LINE(450,8)-(476,16),PSET,0,B:EA=INT(RND*13):EB=INT(RND*5)
380 EA=INT(RND*13):EB=INT(RND*5):EU=INT(RND*14):EV=INT(RND*6)
390 LINE(5+EA*34,5+EB*16)-STEP(32,14),XOR,PS(Z,1)*4,BF
400 PRINT "Type direction."
410 A$=INKEY$:IF RND<.999 THEN IF A$="" GOTO 410 ELSE 430
420 PK=2:EE=5000-SX(Z)*10:DK=0:GOSUB 1340:X2=1:GOTO 690
430 LINE(8+U*34,8+V*16)-STEP(26,8),XOR,4,B
440 U=U-(A$="4")*(U>0)+(A$="6")*(U<13):V=V-(A$="8")*(V>0)+(A$="2")*(V<5)
450 LINE(8+U*34,8+V*16)-STEP(26,8),XOR,4,B:IF A$<>" " GOTO 400
460 PRINT "Type command. 1.dig out 2.attack 3.take off 4.move"
470 COLOR 7:ON VAL(INPUT$(1)) GOTO 480,590,620,400:COLOR 2:GOTO 460
480 IF MN=0 THEN PRINT "You don't have any MINER.":GOTO 400
490 IF (RND<.7)+(PS(Z,1)=0) THEN GOSUB 1590:GOTO 520
500 PRINT "MINER was destroyed by enemy.":MN=MN-1
510 LOCATE 73,9:PRINT USING "#####";MN:LOCATE 0,24:GOTO 400
520 IF (ABS(U-EU)<3)*(ABS(V-EV)<3)*PS(Z,2) GOTO 540
530 PRINT "MINER didn't find anything.":GOTO 400
540 PS(Z,2)=0:PRINT "MINER found energy.":EN=EN+531:GOSUB 1240
550 IF PS(Z,3)=0 GOTO 400
560 PRINT "MINER found relics. MINER read a sentence on its board."
570 COLOR 6:RESTORE 2210:READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$)
580 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-3);:NEXT:PRINT:COLOR 7:GOTO 400
590 IF PS(Z,1)*(U=EA)*(V=EB) GOTO 610
600 PRINT "There isn't enemy's base.":GOTO 400
610 DK=0:PK=1:EE=10000-SX(Z)*20-(Z=6)*10000:GOSUB 1340:X2=1:GOTO 720
620 PRINT "All right.":GOSUB 1870:GOSUB 1550:GOTO 230
630 '■■■■||||■■■■■■||| fight |||■■■■■|||||■■■■■
640 PUT@T(532,150),E1,,4:RETURN
650 PUT@T(532,150),E2,,4:RETURN
660 PUT@T(532,150),E3,,4:RETURN
670 PUT@T(532,150),E4,,4:RETURN
680 TN=INT(RND*4):DK=0:PK=0:EE=5000-X*10:GOSUB 1340:X2=1
690 COLOR=(INT(P/5)+1,0):ON TN+1 GOSUB 640,650,660,670
700 SOUND 70,100:SOUND 0,0:PRINT "Enemy's ship came into view."
710 WHILE INKEY$<>"":WEND:IF RND<.8-EP/12500 GOTO 990
720 PRINT "Type command. 1.shoot 2.set up 3.escape":B=VAL(INPUT$(1))
730 COLOR 7:ON B GOTO 750,740,1200:COLOR 2:GOTO 720
740 PRINT "1.SHIPPLANES 2.SHIELD":GOTO 760
750 PRINT "1.LASER CANNON 2.MAIN CANNON 3.SUB CANNON 4.MISSILE"
760 A=VAL(INPUT$(1)):IF (A<1)+(A>6-2*B) GOTO 720
770 IF PEEK(VARPTR(EN)+A*6+(B-1)*24) GOTO 790
780 PRINT "You don't have it.":GOTO 720
790 ON A+(B-1)*4 GOTO 800,810,810,840,860,900
800 GOSUB 1610
810 B=500-(A=1)*500:IF EN>B GOTO 830
820 PRINT "You have no energy for shoot it.":GOTO 720
830 EN=EN-B:GOSUB 1240:GOSUB 1380:X1=.2-(A>1)*.1:GOTO 910
840 MS=MS-1:LOCATE 73,6:PRINT USING "#####";MS:MZ2500=0:GOSUB 1420
850 LOCATE 0,24:X1=.5:B=200:GOTO 910
860 PRINT "How many shipplanes? ( 1 -";CT;")":DK=VAL(INPUT$(1))
870 IF (DK<1)+(DK>CT) THEN COLOR 2:GOTO 860 ELSE COLOR 7
880 CT=CT-DK:LOCATE 73,7:PRINT USING "#####";CT
890 LOCATE 0,24:GOSUB 1460:GOTO 950
900 EN=EN*.7:GOSUB 1240:X2=.8:X1=0:GOSUB 1490:GOTO 950
910 IF RND=<X1+EP/12500 GOTO 940
920 EP=EP+B:LOCATE 73,11:PRINT USING "#####";EP
930 LOCATE 0,24:PRINT CHR$(254);"Miss!":GOTO 950
940 EE=EE-B*4:GOSUB 1340:PRINT CHR$(250);"Hit!":GOSUB 1370:IF EE<1 GOTO 1150
950 IF DK=0 GOTO 990 ELSE FOR I=1 TO DK:J=RND>.8
960 PRINT STR$(I);MID$("stndrdthth",I*2-1,2);" plane's attack was ";
970 PRINT MID$("misshit",5+J*4,4);"!":IF J=0 THEN EE=EE-70:GOSUB 1340:GOSUB 1370
980 NEXT:IF EE<1 GOTO 1150
990 PRINT "Enemy's attack."
1000 A=INT(RND*5):ON A GOTO 1010,1010,1030,1040
1010 B=500-(A=1)*500:IF EE<B*3.5 GOTO 1000
1020 GOSUB 1380:EE=EE-B:X1=.5:GOTO 1050
1030 B=200:X1=.8:MZ2500=1:GOSUB 1420:GOTO 1050
1040 B=200*RND:X1=.89:GOSUB 1460
1050 IF RND>X1 THEN PRINT CHR$(254);"Miss!":GOTO 720
1060 HP=HP-B*3*X2:GOSUB 1210:PRINT CHR$(250);"Hit!":GOSUB 1370
1070 IF RND>.4 GOTO 1120 ELSE K=0
1080 J=INT(RND*3):I=PEEK(VARPTR(LC)+J*6)
1090 IF I=0 THEN K=K+1:IF K<3 GOTO 1080 ELSE 1120
1100 POKE VARPTR(LC)+J*6,I-1:GOSUB 1910:RESTORE 2190
1110 READ A$,B$:FOR I=0 TO J:READ A$:NEXT:PRINT A$;" was broken."
1120 IF (RND>.38)+(DK=0) GOTO 720
1130 PRINT STR$(DK);MID$("stndrdthth",DK*2-1,2);" plane was broken."
1140 DK=DK-1:GOTO 720
1150 GOSUB 1640:PRINT "Good! You won.":IF DK=0 GOTO 1170
1160 CT=CT+DK:LOCATE 73,7:PRINT USING "#####";CT:LOCATE 0,24
1170 GOSUB 1210:IF PK<>1 GOTO 1190
1180 PS(Z,1)=-(PK=2):EX=EX+200:GOSUB 1210:IF Z<6 GOTO 460 ELSE 1680
1190 ON TN+1 GOSUB 640,650,660,670:ON PK+1 GOTO 50,,460
1200 PRINT "You escaped.":IF PK=1 GOTO 460 ELSE 1190
1210 LOCATE 73,1:PRINT USING "#####";HP*-(HP>0):LOCATE 0,24
1220 IF HP>MP THEN MP=HP
1230 IF HP>0 THEN RETURN ELSE CT=CT+DK:GOTO 1260
1240 IF EN>EX THEN EX=EN
1250 LOCATE 73,2:PRINT USING "#####";EN*-(EN>0):LOCATE 0,24:IF EN>0 THEN RETURN
1260 RETURN 1270
1270 FOR I=0 TO 50:SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,I*.3):FOR J=0 TO 3
1280 CIRCLE(X,Y),I,7,((J*157+I*9) MOD 628)/100,((J*157+I*9+120) MOD 628)/100
```

★見城先生の名前をはじめて見たとき，ケンシロウ先生と読んでいたこの２人。(長野県飯田市・蓑島君＆吉田君11才)……【影：萩の月を見たときの見城先生の手の動きは北斗百裂拳に相通ずる点があるからな。】

```
1290 NEXT:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND
1300 PRINT "When you press RETURN key,this game is over."
1310 PRINT "But if you press space bar,you can continue this game."
1320 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN PRINT "Good Bye.":END
1330 IF A$<>" " GOTO 1320 ELSE GOSUB 2060:GOSUB 1820:GOTO 40
1340 COLOR 5:LOCATE 0,13:PRINT USING "Enemy's hit point. #####";-EE*(EE>0);
1350 COLOR 7:LOCATE 0,24:RETURN
1360 '■■■■||||||■■■■■■||| weapon etc. |||■■■■■■||||||■■■■
1370 COLOR,2:NOISE "o1s0m4116cm712c","o1s0m4116gm1012g":COLOR,0:PLAY "z":RETURN
1380 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:LINE(460+J*175,198)-(547+J,154),XOR,4:NEXT:NEXT
1390 SOUND=(6,4):SOUND=(14,2):FOR I=0 TO 500 STEP 3:SOUND=(0,500-I)
1400 SOUND=(1,I*.028):SOUND=(2,I*.5):SOUND=(3,I*.028):SOUND=(4,I)
1410 SOUND=(5,I*.028):SOUND=(7,I*.028):SOUND=(15,I*.028):NEXT:SOUND 0,0:RETURN
1420 NOISE "v14m0o1112czs0m418v15c12m7c","m0o1112ez14e"
1430 FOR I=10-MZ2500*10 TO MZ2500*10 STEP -1+MZ2500*2:FOR J=0 TO 1
1440 LINE(548-I*I*.9,154-I*I*.3)-STEP(I*I*1.8,I*I*.6),XOR,4,B
1450 FOR K=0 TO 200-J*100-I*20:NEXT:NEXT:NEXT:NOISE "z":RETURN
1460 FOR I=0 TO 250 STEP 2:FOR J=0 TO 2
1470 IF (I>J*50)*(I<150+J*50) THEN SOUND=(J*2,300-I):SOUND=(1+J*2,I*.06)
1480 NEXT:NEXT:SOUND 0,0:RETURN
1490 COLOR,7:FOR I=0 TO 5:SOUND=(I*2-(I>2)*2,40+I*2):NEXT:COLOR,0
1500 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 5:SOUND=(1+J*2-(J>2)*2,I*.5):NEXT:NEXT:RETURN
1510 FOR I=0 TO 40:SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,10-I*.25):FOR J=0 TO 80:NEXT
1520 LINE(457,198-I)-(638,198-I),OR,4:NEXT
1530 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 1:SOUND=(6+J*8,4+J):SOUND=(7+J*8,I):NEXT
1540 FOR J=0 TO 80:NEXT:NEXT:RETURN
1550 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 1:SOUND=(6+J*8,4+J):SOUND=(7+J*8,15-I):NEXT
1560 FOR J=0 TO 80:NEXT:NEXT:SOUND=(15,15):FOR I=0 TO 40:SOUND=(6,4+RND)
1570 SOUND=(7,I*.37):FOR J=0 TO 80:NEXT:LINE(457,158+I)-(638,158+I),PRESET,4
1580 NEXT:FOR I=4 TO 7:COLOR=(I,7):NEXT:RETURN
1590 FOR I=0 TO 1:NOISE "o1s0m5116ccccccm0e116m5cc","o1s0m5116cegfdb"
1600 NEXT:NOISE "z":RETURN
1610 I=399:FOR J=70 TO 399:I=I-J:IF I<0 THEN I=399
1620 FOR K=0 TO 2:SOUND=(K*2,I+K*50):SOUND=(1+K*2,0):NEXT
1630 NEXT:SOUND 0,0:RETURN
1640 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 29:PSET(548-COS(J)*J*3,154-SIN(J)*J*1.5),0,OR
1650 LINE-STEP(COS(J+.1)*J*6,SIN(J+.1)*J*3),XOR,4
1660 SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,J*.25+I*7.5):NEXT:NEXT:SOUND 0,0:RETURN
1670 '■■■■||||||■■■■■■||| ending |||■■■■■■||||||■■■■
1680 COLOR 4:RESTORE 2220:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$)
1690 B$=CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-3):FOR K=55 TO J-1 STEP -1:LOCATE K,24
1700 SOUND=(0,K+10):SOUND=(1,0):PRINT B$;" ";:NEXT:NEXT:PRINT:NEXT:COLOR 7
1710 PRINT:SOUND 0,0:PRINT "Good bye.":END
1720 '■■■■||||||■■■■■■||| title |||■■■■■■||||||■■■■
1730 PRINT "                                                  "
1740 PRINT "                                                  "
1750 PRINT "                                                  "
1760 PRINT "                       BATTLE                     "
1770 PRINT "                                                  "
1780 PRINT "                                                  "
1790 PRINT "                                                  "
1800 PRINT:PRINT TAB(30);"Please press any key.":WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
1810 '■■■■||||||■■■■■■||| screen |||■■■■■■||||||■■■■
1820 CLS:LINE(4,4)-(480,100),PSET,7,B:LINE(484,0)-(635,104),PSET,7,B
1830 FOR I=-1 TO 60:X=548:Y=154:PSET(X,Y):I=I+1+RND*2
1840 XA=0:A=INT(RND*3):B=RND*4+1
1850 LINE-(X,Y),PSET,A:X=X+COS(I*.1)*XA*2:Y=Y+SIN(I*.1)*XA:A=A MOD 3+1
1860 XA=XA+B*.2:IF (X>457)*(X<638)*(Y>109)*(Y<198) GOTO 1850 ELSE NEXT:P=0:Z=0
1870 LINE(5,5)-(479,99),PSET,0,BF:RESTORE 2180:FOR I=0 TO 6
1880 READ SX(I),SY(I):CIRCLE(SX(I),SY(I)),6,4:PAINT STEP(0,0),4:NEXT
1890 LINE(639,199)-(456,108),PSET,7,B:FOR I=4 TO 7:COLOR=(I,7):NEXT
1900 X=SX(Z):Y=SY(Z):XN=3.14:SD=1:O=0:FOR I=0 TO 4:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT
1910 COLOR 7:RESTORE 2190:A=VARPTR(HP):FOR I=1 TO 11:READ A$
1920 LOCATE 62,I:PRINT USING "&              &####";A$;PEEK(A)+PEEK(A+1)*256
1930 A=A+6:NEXT:LOCATE 0,24:RETURN
1940 '■■■■||||||■■■■■■||| init 1 |||■■■■■■||||||■■■■
1950 SCREEN 2:WIDTH 80:KEY OFF:CONSOLE 14,11,,8
1960 DEFINT A-W,Z:FOR I=0 TO 7:READ J:COLOR=(I,J):NEXT
1970 HP=0:EN=0:LC=0:MC=0:SC=0:MS=0:CT=0:SH=0:MN=0:SP=0:EP=0
1980 DIM SX(6),SY(6),PS(6,3),X(4),Y(4),E1(17),E2(17),E3(17),E4(17),B(63)
1990 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 3:READ PS(I,J):NEXT:NEXT
2000 FOR I=0 TO 3:READ A$:A$="20000800"+A$:S=0:FOR J=0 TO 35
2010 A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE VARPTR(E1(0))+I*45+J,A:S=S+A:NEXT
2020 READ A$:IF S<>VAL("&h"+A$)+40 THEN PRINT "Error!":BEEP:END ELSE NEXT
2030 FOR I=0 TO 63:READ B(I):NEXT:GOTO 20
2040 '■■■■||||||■■■■■■||| init 2 |||■■■■■■||||||■■■■
2050 RANDOMIZE TIME/3:EN=1500:EX=EN:HP=3500:MP=HP:SP=2:CT=5:MN=2
2060 SO=0:HP=MP:LC=1:MC=1:SC=1:MS=5:SH=1:EN=EX:RETURN
2070 '■■■■||||||■■■■■■||| data |||■■■■■■||||||■■■■
2080 DATA 0,7,0,0,7,7,7,7
2090 DATA 0,0,0,0, 3,0,1,0, 0,1,0,0, 1,1,1,1, 2,0,0,0, 3,1,1,0, 1,1,1,0
2100 DATA 00000000000000000420000089910007E7E000013C8000000000000000000,0315
2110 DATA 000000000002000000020000021AC68003E739C0023DEF8000000380000000,057A
2120 DATA 00000000000000000420000078991E000FE7F000313C8C007EFF7E000000000,080D
2130 DATA 00060000023FC8007F0910FE42861142 4E7F92729C40FFB99C7FAAB9FF927FFF,0DB2
2140 DATA 568,508,478,508,508,478,508,568,568,508,478,508,508,478,508,568
2150 DATA 478,426,379,426,426,379,426,478,478,426,379,426,426,379,426,478
2160 DATA 358,319,284,319,319,284,319,358,358,319,284,319,319,284,319,358
2170 DATA 284,284,284,284,284,284,284,  2,284,284,284,284,284,284,284,  2
2180 DATA 470,90,380,95,275,89,180,70,182,30,80,12,20,50
2190 DATA HIT POINT    ,ENERGY        ,LASER CANNON,MAIN CANNON,SUB CANNON
2200 DATA MISSILE      ,SHIPPLANE     ,SHIELD        ,MINER        ,SPYNER       ,IQ
2210 DATA "Zh#zloo#hvfdsh#Khuh1#Lqydghuv#ghvwur|#wKlv#sodqhw(((("
2220 DATA "¥rx#Kdyh#ghvwur|hg#odvw#hqhp|*v#edvh1"
2230 DATA "Dqg#|rx#Kdyh#edfrph#uhdo#vroglhu1"
2240 DATA "Exw#hqhp|#duh#jrlqj#wr#wdnh#uhyhqjh#wr#|rx1"
2250 DATA "WKlv#zdu#grhvq*w#ryhu#|hw1"
```



評…ムッ ワシの頭はこんなんではない(Dr.D)

by アルバトロナル



評…こんな怪物いてたまるか(影)

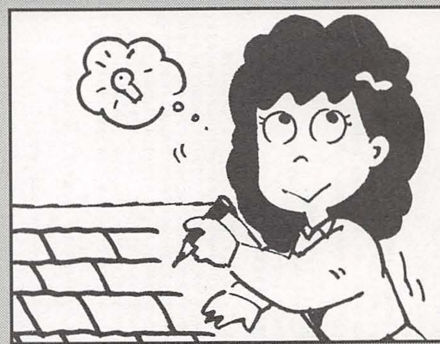
by 栁乃

★ハイドライド3で，名前を「つぐみ」と入力し，職業を戦士にしたら，なんと体力と腕力が100以上になり，職業が怪物になってしまった。(福岡県浮羽町・役満$キッド15才)……【つぐ美：私を何だと思ってんの!?】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

あみだくじのパソコン版

あみだ虫



小川　邦久

●内容

あみだくじを基にしたパズルゲームです。

●遊びかた

プログラムをRUNすると，タイトル画面がでます。そこでスペース・キーを押してゲームをはじめると，STARTの文字がでて，それからゲームの画面がでます。

動かすキャラクターは〝∧〟で，カーソル・キーで上下左右に動きます。スペース・キーを押すと，そのキャラクターの上にラインが引かれますが，引こうとする場所の左か右にすでにラインが引かれている場合は，それを引くことはできません。

虫(〝●〟)は，上から下へと降りていきますが，途中でラインがある場合は，その方向に虫は進みます。ようするに，虫はあみだくじの要領で進んでいくのです。そして，一番下までいくと，そこに書いてある数字のぶんだけ点数が加算されるので，うまくラインを引いて，虫を誘導しましょう。

1面ごとに2回だけ黄色の虫がでます。この虫が一番下にいくと，そこに書いてある数字の2倍の点数が加算されるので，なるべくこの虫がでた場合には，点の高いところに誘導しましょう。

このゲームは10面ありますが，それぞれ，下の点数と合格基準点がちがいます。もし，面クリア時に，点数が合格基準点より少ない場合は，ゲーム・オーバーです。

なお，画面右はしのRO，SC，MS，QUはそれぞれ，面数，点数，残りの虫の数，合格基準点です。

●こつ

- ラインを引きすぎない
- 黄色の虫は点数の高いところへ
- 0点に入れない
- カーソル・キーはコンコン押さない
- ゲームになれる

●プログラムについて

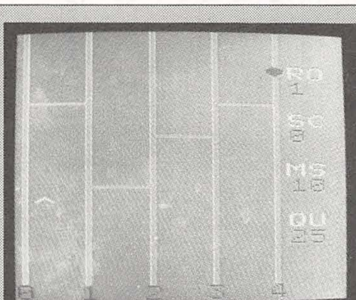
オールBASICなので，暴走はしないでしょうから，そのまま打ち込んでRUNすれば遊べます。

●最後に

このゲームは，夜ジュースを買いに道を歩いているときに思いつきました。いざゲームを作ってみると，虫の動きが変になったり，カーソルの跡が残ったりして苦労しました。最後に，協力してくれた坂口基彦君，どうもありがとう。

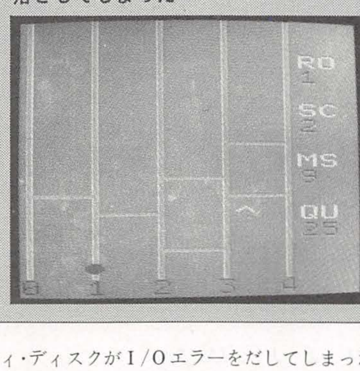
《第1表》変数表

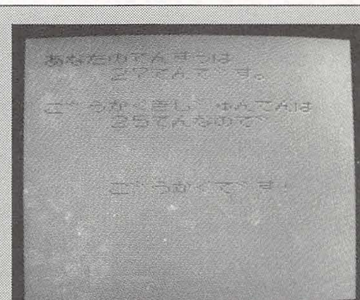
AM(A，B)	A，Bに何のキャラがあるか
TN(A，B)	各面の下の点数
QU( )	各面の合格基準点
HS	ハイスコア
RO	ラウンド数
SC	スコア
MK	残りの虫の数
X	カーソルのX座標
Y	カーソルのY座標
MX	虫のX座標
MY	虫のY座標



▲《写真1》上から降りてくる虫をうまく誘導して高い点のところへ行かせよう

▼《写真2》しまった!!線を引きまちがえて1点のところへ落としてしまった





▲《写真3》基準点以上に達すると合格！黄色い虫をどう誘導するかがポイント

★もらった98m 2のユーティリティ・ディスクがI/Oエラーをだしてしまった。もしや影さんの影響が青森にまで……。(青森市・川越　武13才)……【編：寒冷前線の北上にともない影さんの影響が東北地方にも……。】

あみだ虫のプログラム・リスト

```
10 REM●―――――――――――――●
20 REM|      あみだ゛むし          |
30 REM|   PC-6001シリース゛        |
40 REM|    おか゛わ くにひさ        |
50 REM|     きょうりょく           |
60 REM|   さかぐ゛ち もとひこ       |
70 REM●―――――――――――――●
100 REM●●――しょきせってい――●●
110 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,0,0
120 DIM AM(12,14),TN(9,4),QU(9):HS=100
130 FOR A=0 TO 9:FOR B=0 TO 4
140 READ TN(A,B)
150 NEXT B,A
160 FOR A=0 TO 9
170 READ QU(A)
180 NEXT
190 REM●●――タイトルか゛めん――●●
200 COLOR 2,3:CLS
210 LOCATE 5,2:PRINT"あみだ゛むし"
220 LOCATE 1,14:PRINT"PUSH SPACE KEY"
230 COLOR 1
240 LOCATE 4,5:PRINT"HI-SCORE"
250 LOCATE 5,8:PRINT"SCORE"
260 COLOR 4
270 LOCATE 5,6:PRINT HS
280 LOCATE 5,9:PRINT SC
290 IF STRIG(0)=0 THEN 290
300 REM●●――スタートか゛めん――●●
310 COLOR 2,3
320 RO=-1:SC=0
330 CLS:RO=RO+1
340 IF RO=10 THEN LOCATE 3,7:PRINT"100てんあけ゛る!":SC=SC+100:GOTO 1230
350 LOCATE 5,7:PRINT"START"
360 FOR A=0 TO 12:FOR B=0 TO 14
370 AM(A,B)=100
380 NEXT B,A
390 REM●●――ケ゛ームか゛めん――●●
400 COLOR 1,3:CLS
410 FOR A=0 TO 14
420 PRINT"|  |  |  |  |"
430 FOR B=0 TO 4
440 AM(B*3,A)=0
450 NEXT B,A
460 FOR A=0 TO 3
470 B=INT(RND(1)*14)+1
480 IF AM(A*3,B)=-1 THEN 470
490 AM(A*3,B)=1:AM(A*3+3,B)=-1
500 LOCATE A*3,B:PRINT"├──┤"
510 NEXT
520 COLOR 4
530 LOCATE 15,14:PRINT STR$(TN(RO,0));
540 FOR A=1 TO 4
550 LOCATE A*3-1,15:PRINT TN(RO,A);
560 NEXT
570 COLOR 2
580 LOCATE 13,2:PRINT"RO"
590 LOCATE 13,5:PRINT"SC"
600 LOCATE 13,8:PRINT"MS"
610 LOCATE13,11:PRINT"QU"
620 REM●●――メイン――●●
630 COLOR 4
640 LOCATE 12,3:PRINT RO+1
650 LOCATE 12,6:PRINT SC
660 LOCATE 12,9:PRINT 10
670 LOCATE12,12:PRINT QU(RO)
680 MK=10:X=1:Y=10
690 MY=0:MX=INT(RND(1)*5)*3:HO=0:CL=4+2*(MK=1 OR MK=5)
700 COLOR 3
710 LOCATE MX,MY:PRINT"●"
720 COLOR 1
730 LOCATE MX,MY:A=AM(MX,MY)
740 IF A=0 THEN PRINT"|"
750 IF A=-1THEN PRINT"┤"
760 IF A=1 THEN PRINT"├"
770 IF A=100THENPRINT"─"
780 IF HO=0 THEN MY=MY+1
790 MX=MX+(HO=-1)-(HO=1)
800 IF MY=15 THEN 1030
810 COLOR CL
820 PLAY"V1204E64"
830 LOCATE MX,MY:PRINT"●"
840 IF AM(MX,MY)=0 OR AM(MX,MY)=100 THEN 870
850 A=AM(MX,MY)
860 HO=HO+(A=-1)-(A=1)
870 S=STICK(0)
880 IF S=0 THEN 940
890 COLOR 3
900 LOCATE X,Y:PRINT"^"
910 IF AM(X-1,Y)=1 THEN COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT"─"
920 X=X+3*(-(S=3 AND X<10)+(S=7 AND X>1))
930 Y=Y+(S=1 AND Y>2)-(S=5 AND Y<14)
940 COLOR 2
950 LOCATE X,Y:PRINT"^"
960 IF STRIG(0)=0 THEN 700
970 IF AM(X-1,Y-1)=-1 OR AM(X+2,Y-1)=1 THEN PLAY"V1502C64":GOTO 700
980 PLAY"V1205L64CC+DD+EFF+"
990 COLOR 1
1000 LOCATE X-1,Y-1:PRINT"├──┤"
1010 AM(X-1,Y-1)=1:AM(X+2,Y-1)=-1
1020 GOTO 700
1030 COLOR 3
1040 PLAY"V1203L64D05D"
1050 LOCATE 12,6:PRINT SC
1060 LOCATE 12,9:PRINT MK
1070 SC=SC+TN(RO,MX/3)-(CL=2)*TN(RO,MX/3)
1080 MK=MK-1
1090 COLOR 4
1100 LOCATE 12,6:PRINT SC
1110 LOCATE 12,9:PRINT MK
1120 IF MK>0 THEN 690
1130 REM●●――おわり――●●
1140 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1150 COLOR 4,3:CLS
1160 LOCATE 1,1:PRINT"あなたのてんすうは"
1170 LOCATE 3,2:PRINT SC;"てんて゛す。"
1180 LOCATE 1,4:PRINT"こ゛うかくきし゛ゅんてんは"
1190 LOCATE 3,5:PRINT QU(RO);"てんなので゛"
1200 LOCATE 4,9
1210 IF SC>=QU(RO) THEN PRINT"こ゛うかくて゛す!":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 330
1220 COLOR 1:PRINT"しっかくて゛す。"
1230 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1240 IF HS<SC THEN HS=SC
1250 GOTO 200
1260 DATA 0,1,2,3,4,9,0,4,1,2
1270 DATA 4,3,5,4,6,3,3,3,3,0
1280 DATA 3,7,6,0,1,0,0,5,0,0
1290 DATA 2,1,0,3,4,3,1,0,2,2
1300 DATA 0,0,1,0,9,9,0,8,0,7
1310 DATA 25,85,130,163,220,270
1320 DATA 315,335,400,515
1330 REM●・*♥こ゛くろうさまて゛した◆OKP
```

★ ★

★ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン，ナイコン……。うーん，むなしい。(兵庫県西宮市・1-A-4913才)……【影：むなしいならだまってればいいのに。】

作品No.4-25

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用

なんだか変なアクション

NABI2

(ナビ)



小野　孝臣

内　容

前作で運んできた，たまころには「べいべえ」という生物が入っていた。しかし，このたまころを割れるのは，ただ1人,「おっちゃん」だけだあ。

遊びかた

「おっちゃん」があなたを追ってきますので，たまころに当ててやってください。すると「べいべえ」がでてくるので「おっちゃん」がいじめる前に助けてください。全員助けると，面クリアです。面は全部で5面あります。

終わるとき

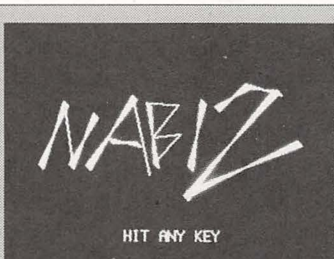
自分や「おっちゃん」が穴に落ちたり「おっちゃん」が「べいべえ」をいじめたり，自分と「おっちゃん」がぶつかったりすると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

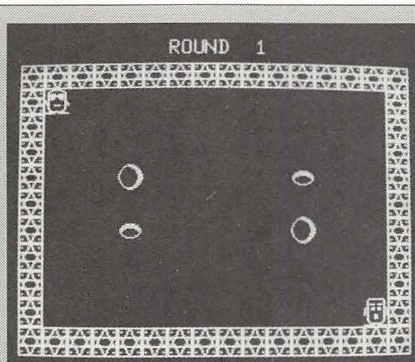
カーソル・キーで「NABI」を動かします。リプレイはリターン・キーです。

《第1表》プログラム解説

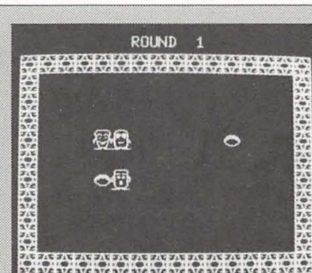
1040～1090	初期設定	1710～1750	ゲーム・オーバー
1100～1310	画面設定	1760～1870	タイトル
1320～1410	NABI動作	1880～1930	キャラクター設定
1420～1540	おっちゃん動作	1940～2120	キャラクター・データ
1550～1560	たまころさわった	2130～2190	タイトル・データ
1570～1580	べいべえ助けた	2200～2270	画面データ
1590～1640	面クリア	2280～2370	エンディング・データ
1650～1700	全面クリア		



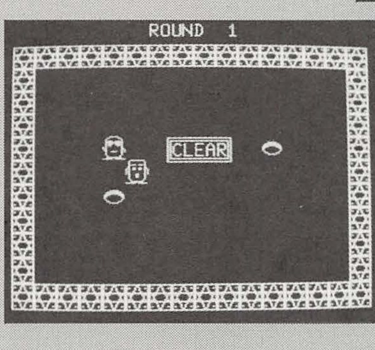
▲《写真1》タイトル画面。何かキーを押してスタート



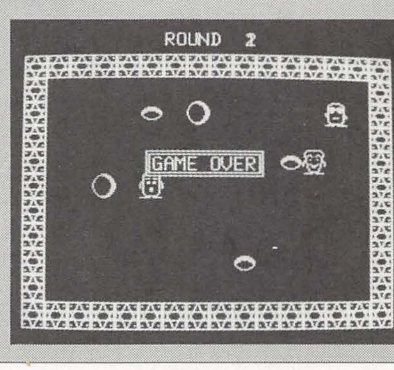
▲《写真2》ゲーム・スタート。左上のほうが自分だ



▲《写真3》こうやってべいべえを取っていこう



◀《写真4》すべてのべいべえを取るとラウンド・クリア



▶《写真5》穴に落ちたり敵にぶつかるとゲーム・オーバー

入力方法

まず，**リスト1**を入力，セーブ。つぎに**リスト2**を入力，セーブ。このとき**リスト2**のファイル名は"LIST-2"にしてください。

実行方法

リスト1をロード，ランすると自動的に**リスト2**を読み込みますのでRUNすればはじまります。

P.S.

リスト1は'87年12月号の「NABI」のものと同じものです。次回作は「NABI3」です。最後に「中村　寛，中村　寛」と。

注意

面クリアしたときに前の画面が残っていることがありますがそれはごかんべんください。

CHECKER FLAG

編：わりと短いプログラムですね。

Dr.D：うむ，プログラムの内容のわりには行数が少ない。その分1行の中につめ込んであって空白がほとんどない。命令の内容を理解しながら打ち込めば入力ミスを防げるだろうな。

《リスト1》NABI2のマシン語プログラム・リスト

```
10 REM -------------------------
20 REM ------- CPS 6.4 ---------
30 REM -------------------------
40 CLS:PRINT"WAIT A MINUTE"
50 REM ましんご でーた よみこみ~~~~~~~~~~~
60 C=0:FORI=&HC400TO&HC43F
70 READD$:D=VAL("&H"+D$)
80 POKEI,D:C=C+D:NEXT
90 IFC=3690THENPRINT"READY!":CLOAD"LIST-2"
100 PRINTCHR$(7)"ましんご でーたに まちがいが あります!":LIST110-
110 REM ましんご でーた~~~~~~~~~~~~~~~~
120 DATA01,00,00,21,00,00,DD,21
130 DATA00,D8,29,29,29,29,29,29
140 DATA29,29,09,01,00,E2,09,54
150 DATA5D,21,00,00,01,00,D0,29
160 DATA29,29,09,44,4D,3E,10,21
170 DATA00,D8,77,0A,12,03,13,0A
180 DATA12,03,21,1F,00,19,EB,21
190 DATA00,D8,7E,3D,C2,27,C4,C9
```

《リスト2》NABI2のメイン・プログラム・リスト

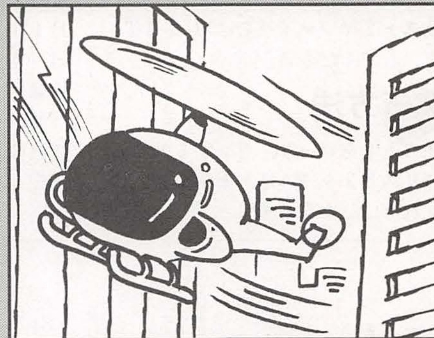
```
1000 REM -_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-
1010 REM         NABI 2
1020 REM     By~Takaomi・Ono
1030 REM -_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-
1040 SCREEN4,2,2:COLOR1,,2:CLS
1050 CONSOLE0,16,0,0:RO=1
1060 DIMV(15,10):GOSUB1760:CLS
1070 IFPEEK(&HD001)=224THEN1100
1080 PRINTSPC(9)"すこし おまちください"
1090 RESTORE:GOSUB1880:CLS
1100 REM がめん-------------------
1110 ONROGOSUB1120,1130,1140,1150,1160,1170
1120 RESTORE2210:GOTO1180
1130 RESTORE2220:GOTO1180
1140 RESTORE2230:GOTO1180
1150 RESTORE2240:GOTO1180
1160 RESTORE2260:GOTO1180
1170 RESTORE2290:GOTO1650
1180 E1=&HC400:E2=E1+1:E3=E2+3:E4=&HC41A:C(0)=24:C(1)=12:C(2)=8
1190 C(3)=16:OUT&H93,2:POKEE4,20
1200 POKEE3,2:FORI=0TO15:POKEE2,I*2:EXECE1:NEXT:FORI=1TO10
1210 POKEE3,I*2:POKEE2,0:EXECE1:POKEE2,30:EXECE1:NEXT
1220 POKEE3,22:FORI=0TO15:POKEE2,I*2:EXECE1:NEXT
1230 LOCATE12,0:PRINT"ROUND ";RIGHT$(STR$(RO),2):FORI=0TO10
1240 FORL=0TO15:V(L,I)=0
1250 NEXTL,I:READBK:FORI=1TOBK:READBX,BY:V(BX,BY)=1:POKEE2,BX*2
1260 POKEE3,BY*2+2:POKEE4,12:EXECE1:NEXT:READHK:FORI=1TOHK
1270 READHX,HY:V(HX,HY)=2:POKEE2,HX*2:POKEE3,HY*2+2:POKEE4,8
1280 EXECE1:NEXT:READX,Y:POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,0
1290 EXECE1:READEX,EY:POKEE2,EX*2:POKEE3,EY*2+2:POKEE4,4:EXECE1
1300 OUT&H93,3:P1$="T144L16O4DO5DO4DO5DO4DO5DO4DGGO5G"
1310 P2$="L16O4CO5CO4CO5CO4CO5CO4CO5CO3AO5A":PLAYP1$,P2$
1320 REM NABI うごく--------------
1330 S=STICK(0):VX=X+(S=7)-(S=3):VY=Y+(S=1)-(S=5)
1340 IFVX<1ORVX>14THENVX=X
1350 IFVY<1ORVY> 9THENVY=Y
1360 IFX=VXANDY=VYTHEN1420
1370 CH=V(VX,VY):C=C(V(X,Y))
1380 POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,C:EXECE1:X=VX:Y=VY
1390 POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,0:EXECE1:IFCH=2THEN1710
1400 IFCH=3THEN1570
1410 IFX=EXANDY=EYTHEN1710
1420 REM おっちゃん うごく-------------
1430 NX=SGN(X-EX):NY=SGN(Y-EY)
1440 Q=Q+1:IFNX=0ORNY=0THEN1460
1450 MX=ABS(X-EX):MY=ABS(Y-EY):LX=NX:NX=0:IFMX>MYTHENNY=0:NX=LX
1460 NX=EX+NX:NY=EY+NY
1470 CH=V(NX,NY):C=C(V(EX,EY))
1480 IFEX=NXANDEY=NYTHEN1540
1490 IF (Q AND 1)=1THEN1540
1500 POKEE2,EX*2:POKEE3,EY*2+2:POKEE4,C:EXECE1:EX=NX:EY=NY
1510 POKEE2,EX*2:POKEE3,EY*2+2:POKEE4,4:EXECE1:IFCH=1THEN1550
1520 IFCH=2ORCH=3THEN1710
1530 IFEX=XANDEY=YTHEN1710
1540 GOTO1330
1550 REM たまころ さわり-----------------
1560 V(EX,EY)=3:PLAY"O6S0M3000C64F64G":GOTO1330
1570 REM へいへぇ たすけた------------
1580 BK=BK-1:V(X,Y)=0:PLAY"O4S9M15000B64C64F":IFBK>0THEN1420
1590 REM くりあ--------------------
1600 P1$="T200O6L8EO5FFO6CO5FFAFO6CO5FO6CO5FO6CO5FO6C"
1610 P2$="T200O4L8S0M3000DDFABBAGEEEO5EO4EGFO6C"
1620 PLAYP1$,P2$:LINE(109,81)-(154,97),0,BF:FORI=0TO2STEP2
1630 LINE(109+I,81+I)-(154-I,97-I),1,B:NEXT:LOCATE14,7
1640 PRINT"CLEAR":FORI=0TO1200:NEXT:RO=RO+1:GOTO1100
1650 REM ぜんめん くりあ--------------
1660 FORI=0TO4STEP2:LINE(0+I,0+I)-(255-I,169-I),1,B:NEXT:PRINT
1670 FORI=0TO11:READM$:PRINTM$
1680 NEXT:P1$="S0M3000T220O4L4FCAO5CCDO4AGFDFFDAGGFCAO5CCD"
1690 P2$="S0M3000T220O4L4DDFO5CO4AO5FCO4AFDDFAFO5DO4AFDDDFB"
1700 PLAYP1$,P2$:GOTO1700
1710 REM おわり---------------------
1720 P1$="V12T255O6C8D8E8G8F16E16D16C8":P2$="V11T255O5C4F4G8A8"
1730 PLAYP1$,P2$:LINE(84,81)-(164,97),0,BF:FORI=0TO2STEP2
1740 LINE(84+I,81+I)-(164-I,97-I),1,B:NEXT:COLOR1:LOCATE11,7
1750 PRINT"GAME OVER":FORI=0TO1:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN
1760 REM たいとる-------------------
1770 RESTORE2140:EXEC&H1058
1780 READX,Y,Z:IFZ=  1THEN1810
1790 :         :IFZ=999THEN1820
1800 LINE-(X,Y),1:GOTO1780
1810 READM,W:FORI=0TO4:LINE(X+I,Y+I)-(M-I,W-I),1:NEXT:GOTO1780
1820 LOCATE10,12:PRINT"HIT ANY KEY":P$="T120O4L4"
1830 P1$="V13B8O5C8D8O4A1."
1840 P2$="V11O4D6F2E2"
1850 P3$="V12O4L24S0M3000O4R4.C8CCCC8CCCC8CCCCCCCCCC8CCCC8CCCC"
1860 PLAYP$,P$,P$:PLAYP1$,P2$,P3$:IFINKEY$=""THEN1860
1870 RETURN
1880 REM きゃらくた せっと---------------
1890 CS=0:FORI=&HD000TO&HD0BF
1900 READD$:D=VAL("&H"+D$)
1910 CS=CS+D:POKEI,D:NEXT
1920 IFCS=15353THENFORI=&HD0C0TO&HD0DF:POKEI,0:NEXT:RETURN
1930 SCREEN1,1,1:CLS:PRINTCHR$(7)"きゃらくた でーたに まちがいが あります":END
1940 REM きゃらくた でーた--------------
1950 REM NABI~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1960 DATA07,E0,18,18,20,04,2E,74,3F,FC,2E,74,2C,34,A0,04
1970 DATAA0,06,60,05,23,C5,20,04,20,04,10,08,1F,F8,FE,7F
1980 REM おっちゃん~~~~~~~~~~~~~~~~~
1990 DATA1F,F8,20,04,20,04,2E,74,20,04,66,66,A6,65,A0,05
2000 DATAA0,05,A1,85,21,84,21,84,20,04,10,08,0F,F0,FE,7E
2010 REM あなぼこ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2020 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,07,E0,1F,F8,3F,FC,78,1E
2030 DATA60,06,40,02,20,04,18,18,07,E0,00,00,00,00,00,00
2040 REM たまころ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2050 DATA03,C0,0D,F0,10,78,20,1C,40,0E,40,0E,80,07,80,07
2060 DATA80,07,80,07,40,0E,40,0E,20,1C,10,38,0D,F0,03,C0
2070 REM へいへぇ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2080 DATA1F,F8,20,04,40,02,4C,32,52,4A,20,04,24,24,60,06
2090 DATAA0,05,94,29,93,C9,11,88,08,10,08,10,07,E0,7E,7E
2100 REM かべ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2110 DATAFF,FF,81,81,A2,45,82,41,84,21,FF,FF,A8,15,90,09
2120 DATA90,09,A8,15,FF,FF,84,21,82,41,A2,45,81,81,FF,FF
2130 REM たいとる でーた---------------
2140 DATA003,090,001,029,039,035,094,000,052,046,001,035,094
2150 DATA046,091,001,091,034,103,099,000,066,068,001,095,075
2160 DATA100,036,001,111,093,131,064,000,106,067,000,129,038
2170 DATA000,100,037,000,150,033,001,142,095,163,039,001,195
2180 DATA022,221,023,001,195,022,134,116,001,221,027,240,068
2190 DATA001,141,116,999,999,999
2200 REM がめん でーた---------------
2210 DATA02,04,04,11,06,02,11,04,04,06,01,01,14,09
2220 DATA03,03,05,12,04,07,02,02,05,02,09,08,02,02,13,05
2230 DATA03,04,08,08,02,12,09,03,02,03,09,07,12,03,01,04,14,05
2240 DATA05,03,03,12,03,03,07,12,07,07,05,03,05,04,09,04,07,08
2250 DATA01,09,14,09
2260 DATA06,02,02,13,02,02,08,13,08,08,03,07,08,05,07,03,08,08
2270 DATA02,06,12,05,04,07,01,01,14,09
2280 REM えんでぃんぐ めっせーじ--------
2290 DATA"        CONGRATULATION!       ",
2300 DATA"   You are Cleared all round.  "
2310 DATA" You are great,and good player."
2320 DATA" Thank you and see you again to"
2330 DATA" next game.So long Good bye!   ",,
2340 DATA"    from~Takaomi  ・Ono        "
2350 DATA"        ~Hiroshi  ・nakamura   "
2360 DATA"        ~Yoshinori・motegi     "
2370 DATA"        ~Masanori ・oyama      "
```

★影さんが映画館の裏でシュワルツネッガーのサングラスにかけかえるのを見たことがある。もちろん映画は「バトルランナー」でした。(静岡県焼津市・**松本健一15才**)……【**影：伊藤ハム・イズ・オイシー。編：ちがいますよ!/**】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ3)用

これぞまさしく究極だ!!

FINAL TIGER(ファイナル タイガー)



山岈　純

◉遊びかた

ヘリを操作して地上を走っている敵の戦車を攻撃する。一定の距離を進むとスクロールが止まり，弾を3方向に発射するボスキャラがでてくる。こいつを倒すと1周目クリア。2周目は敵の弾のスピードが速くなりボスも5方向に弾をだす。自機は3機あり，これが全滅するか2周目をクリアするとゲーム・オーバー。

タイトル画面のとき，[1]～[4]のキーを押すとゲームがスタートする。このとき，押したキーによって難易度がちがう。[1]が一番簡単で，誰でも1周はできるはず。[4]は敵が鬼のように弾をだしてくるので異常にむずかしいが，パターンを作ればクリアできないことはない。

自機はカーソル・キーで8方向に移動し，スペース・キーで弾を発射する(押しっぱなしで連射できる)。

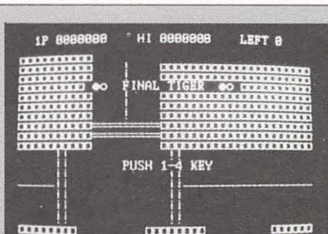
◉プログラムの説明

ほとんどマシン語(E000H～EBBFH，約3Kバイト)で，BASICにはゲーム・オーバーのときに一瞬だけもどっている。

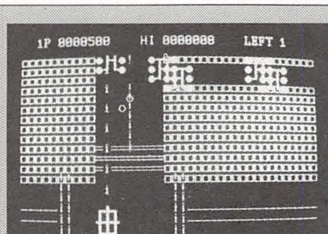
マシン語は，メイン・ルーチンから各種サブ・ルーチンをコールする方式を取っている。

画面表示の方法だが，メモリの中にスクロール画面とキャラクタ書き込み用画面があり，まずスクロール画面をブロック転送で書き込み画面にコピーし(これで前に書き込んだキャラクタが消される)，それから優先順序にしたがって各キャラクタを書き込んでいき最後に書き込み画面をV-RAMにブロック転送している。この方法だとキャラクタの移動で背景が破壊されることがない。スピードが多少遅くなるかと思ったが，まったくだいじょうぶだった。また，書き込み画面は実際の画面よりほんのすこし広くなっていて，V-RAMには実際の画面の広さのぶんだけ転送している(これにより面から少しはみでたキャラクタを表現できる)。

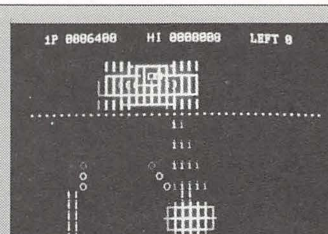
キー入力関係とサウンドは，BASIC-ROM内のルーチンを使っている。ROM内のルーチンには便利なものがいろいろあって，たとえばカーソル・キーとスペース・キーのチェック(1061H)などはとても使用頻度(ひんど)の高いサブ・ルーチンと言える。[STOP]，[ESC]キーのチェックをするサブ(274DH)は，メインループからCALLするだけでブレイクとポーズを自由にかけることができるので超便利。



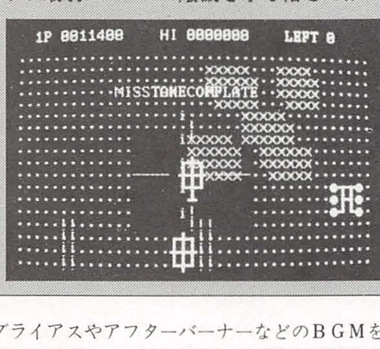
▲《写真1》難易度別に四つにわけられている。1が最弱



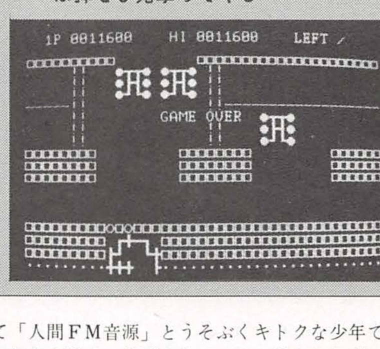
▲《写真2》ゲーム・スタート!! 敵機を撃ち落とせ!!



▲《写真3》親玉出現!! 1周目は弾を3発撃ってくる



◀《写真4》やった!! 親玉を倒したゾ!! 1周目クリア



◀《写真5》パターンを作らないとすぐにゲーム・オーバー

★僕は，ダライアスやアフターバーナーなどのBGMをロマネして「人間FM音源」とうそぶくキトクな少年である。(岩手県盛岡市・こいくん15才)……【影：3重和音でロマネできたら認めてあげてもいいんだけどねえ。】

◉プログラムの入力方法

モード5，ページ3にする。リストを打ち込んだらGOTO 3000とするとマシン語を書き込む(約23秒間)。このとき，いきなり画面が乱れるが，これは高速化のため画面出力をやめているからである（と思う。2月号のALIEN CRUSH！を参考にさせていただきました)。一応，64バイトごとのチェックサムがあって，まちがいがあるとその場所をおおまかに表示するようになっている。たとえばE040-E07Fと表示されたら，この64バイトの中にまちがいがあるという意味。ある程度リスト中にアドレスを書き込んでおいたので参考にしてほしい（苦しい形なんだよねー)。1行はだいたいが16バイトなのだが一部に1行18バイトや1行6バイトというのがある。

RUNするとタイトル画面になるが，タイトル画面中は[STOP]キーをチェックしていないのでBASICにもどりたいときは一度ゲームをスタートさせる必要がある。

一度マシン語を書き込んだら，モニタのWコマンドでE000HからEBBFHまでをセーブし，BASICの70行以降を消したものを続けてセーブしておけば，次回からはMON→R0→B→CLOAD→RUNでスタートできる。

◉変更点と改造について

自機の数は変更できない（作者の不手際）が，それから現状ではジョイスティックに対応していないが，E110H（270行～）とE450H（820行～）のサブを改造すればなんとかなるだろう。

◉最後に

このゲームはタイトーの究極タイガーを意識して作った。当然パワーアップもあって最高で16連装×4連射を予定していたが，作ってみると笑っちゃうほど遅かったので今の形になった。これでも画面に弾が8発でると目に見えて遅くなる。

あと，カラーの使いかたを極めてないので白黒になっているが，かんべんしてほしい。

●参考にしたもの

PC-6001mkII解析マニュアルI 秀和システムトレーディング株式会社，I／O誌 1982年2月号「芸夢狂人のゲーム作りのノウハウ」工学社，ベーマガ1988年2月号「ALIEN CRUSH！」電波新聞社

FINAL TIGERのプログラム・リスト

```
10 REM ********* BASIC ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ *********
20 CLEAR 100,&HE000:CONSOLE ,,0,0:SCREEN 1,1,1:CLS
30 EXEC&HE7D0:PRINT "  1P 0000000     HI 0000000    LEFT 0"
40 EXEC &H1058:EXEC &HE720:EXEC &HE420:EXEC &HE7A0
50 EXEC &HE688:EXEC &HE6A0:LOCATE 14,7:PRINT " GAME OVER "
60 FOR I=0 TO 400:NEXT:GOTO 40
70 REM   = E000 ========================
80 REM ******* ｷｶｲｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｿﾉ1 ******
90 DATA 11,00,f4,7e,e6,0f,47,7e,c5,e5,e6,f0,0f,0f,0f,0f:::REM
100 DATA 4f,06,00,21,30,e0,09,7e,e1,c1,12,13,4f,3e,28,bb
110 DATA c8,79,10,f6,23,18,dc,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 20,db,a5,2d,21,3d,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
130 DATA 01,a8,02,11,cf,f6,21,a7,f6,ed,b8,21,01,d8,35,c0::REM
140 DATA 3a,00,d8,f5,26,00,6f,11,00,e8,19,7e,e5,e6,0f,26
150 DATA 00,6f,54,5d,29,29,19,19,11,a0,e9,19,00,00,cd,00
160 DATA e0,e1,7e,e6,f0,0f,0f,0f,0f,32,01,d8,f1,3c,fe,40
170 DATA 20,01,af,32,00,d8,c9,00,26,00,54,5d,29,29,29,29::REM
180 DATA 29,eb,29,29,29,29,19,06,00,09,11,00,f0,19,c9,00
190 DATA d5,cd,88,e0,22,03,d8,e1,7e,32,02,d8,23,7e,32,05
200 DATA d8,23,3a,02,d8,4f,06,00,ed,5b,03,d8,ed,b0,e5,2a
210 DATA 03,d8,11,30,00,19,22,03,d8,e1,3a,05,d8,3d,32,05::REM
220 DATA d8,20,df,c9,00,00,00,00,11,50,84,21,34,f0,06,12
230 DATA c5,e5,01,28,00,ed,b0,e1,01,30,00,09,c1,10,f1,c9
240 DATA 11,00,f4,21,34,f0,06,12,c5,e5,01,28,00,eb,ed,b0
250 REM   = E100 ========================
260 DATA eb,e1,01,30,00,09,c1,10,ef,c9,00,00,00,00,00,00::REM
270 DATA cd,61,10,4f,16,00,1e,00,e6,04,28,01,1d,79,e6,08
280 DATA 28,01,1c,79,e6,20,28,01,15,79,e6,10,28,01,14,3a
290 DATA 06,d8,82,fe,2a,30,07,fe,04,38,03,32,06,d8,3a,07
300 DATA d8,83,fe,11,30,06,a7,28,03,32,07,d8,c9,00,00,00::REM
310 DATA 11,60,e8,3a,06,d8,4f,3a,07,d8,6f,cd,a0,e0,c9,00
320 DATA 21,08,d8,35,c0,11,08,00,21,20,d8,06,08,7e,fe,ff
330 DATA 28,05,19,10,f8,18,17,ed,5b,1c,d8,cd,c0,e3,1a,77
340 DATA 23,36,00,23,23,23,3a,14,d8,77,23,3e,08,77,2a,1c::REM
350 DATA d8,23,23,23,22,1c,d8,3a,09,d8,3c,fe,4a,20,08,21
360 DATA 58,e9,22,1c,d8,3e,48,32,09,d8,7e,e6,0f,32,08,d8
370 DATA a7,28,b2,c9,00,00,00,00,80,02,02,02,01,00,00,00
380 DATA 06,08,21,20,d8,c5,e5,11,0c,d8,01,08,00,ed,b0,cd::REM
390 DATA e0,e1,01,08,00,d1,21,0c,d8,ed,b0,eb,c1,10,e6,c9
400 DATA 3a,0c,d8,fe,ff,c8,3a,0e,d8,e6,0f,21,16,d8,a6,20
410 DATA 40,3a,0e,d8,e6,f0,16,00,1e,00,fe,10,20,01,1d,fe
420 REM   = E200 ========================
430 DATA 20,20,01,1c,fe,30,20,03,15,15,1c,fe,40,20,03,14::REM
440 DATA 14,1c,3a,0c,d8,82,fe,2d,30,39,32,0c,d8,3a,0d,d8
450 DATA 83,fe,12,30,2e,32,0d,d8,3a,0f,d8,3d,32,0f,d8,28
460 DATA 22,3a,14,d8,3c,47,3a,12,d8,b8,30,12,cd,78,e2,11
470 DATA 70,e8,3a,0c,d8,4f,3a,0d,d8,6f,cd,a0,e0,c9,11,30::REM
480 DATA e4,18,ef,3e,ff,32,0c,d8,c9,00,00,00,00,00,00,00
490 DATA 1f,1f,ef,5a,09,40,1c,1f,80,20,09,04,14,1f,00,10
500 DATA 09,01,0c,1f,00,04,09,01,21,13,d8,35,c0,3a,15,d8
510 DATA 32,13,d8,3a,17,d8,47,21,60,d8,11,08,00,7e,fe,ff::REM
520 DATA 28,04,19,10,f8,c9,22,18,d8,3a,0c,d8,fe,03,d8,fe
530 DATA 2a,d0,06,01,3a,0c,d8,3c,32,e0,d8,4f,3a,06,d8,3c
540 DATA 91,30,05,4f,af,91,06,ff,57,78,32,e4,d8,06,01,3a
550 DATA 0d,d8,3c,32,e1,d8,4f,3a,07,d8,3c,91,30,05,4f,af::REM
560 DATA 91,06,ff,5f,78,32,e5,d8,7b,4a,b9,30,02,7a,4b,87
570 DATA 06,0b,2e,00,2c,91,38,02,10,fa,3a,1a,d8,67,7d,0e
580 DATA 80,fe,0b,30,07,4c,fe,04,30,02,cb,39,cb,3c,7a,bb
590 REM   = E300 ========================
600 DATA 38,0a,7c,32,e2,d8,79,32,e3,d8,18,08,79,32,e2,d8::REM
610 DATA 7c,32,e3,d8,ed,5b,18,d8,21,e0,d8,01,08,00,ed,b0
620 DATA c9,00,00,00,00,00,00,00,06,10,21,60,d8,c5,e5,11
630 DATA e0,d8,01,08,00,ed,b0,cd,68,e3,21,e0,d8,d1,01,08
640 DATA 00,ed,b0,eb,c1,10,e6,c9,3a,06,d8,3d,21,e0,d8,be::REM
650 DATA d0,c6,03,be,d8,3a,07,d8,3d,21,e1,d8,be,d0,c6,03
660 DATA be,d8,cd,90,e7,c9,00,00,3a,e0,d8,fe,ff,c8,cd,48
670 DATA e3,3a,16,d8,21,e2,d8,a6,20,12,3a,e0,d8,21,e4,d8
680 DATA 86,32,e0,d8,fe,03,38,2f,fe,2b,30,2b,3a,16,d8,21::REM
690 DATA e3,d8,a6,20,11,3a,e1,d8,21,e5,d8,86,32,e1,d8,a7
700 DATA 28,15,fe,13,30,11,cd,48,e3,3a,e0,d8,4f,3a,e1,d8
710 DATA 6f,cd,88,e0,36,84,c9,3e,ff,32,e0,d8,c9,00,00,00
720 DATA 1a,e6,f0,47,13,1a,4f,78,a7,20,06,71,23,36,ff,18::REM
730 DATA 18,fe,10,20,06,71,23,36,11,18,0e,fe,20,20,06,36
740 DATA 01,23,71,18,04,36,2b,23,71,23,13,c9,00,00,00,00
750 DATA cd,61,10,e6,80,c8,21,00,d9,11,02,00,06,08,7e,fe
760 REM = E400 ========================
770 DATA ff,28,03,19,10,f8,3a,06,d8,3c,77,23,3a,07,d8,77::REM
780 DATA 3a,ec,d8,f6,08,32,ec,d8,c9,00,00,00,00,00,00,00
790 DATA 3e,03,32,1f,d8,3d,32,ff,d8,21,00,00,22,ea,d8,c9
800 DATA 04,03,1c,1c,1c,1c,1c,1c,1c,1c,1c,1c,1c,1c,00,00
810 DATA 05,00,0a,02,08,06,c0,21,20,d8,36,ff,23,10,fb,c9::REM
820 DATA 06,08,21,00,d9,af,32,fa,d8,c5,54,5d,13,7e,fe,ff
830 DATA 28,24,cd,90,e4,06,02,1a,3d,12,fe,14,30,1e,cd,90
840 DATA e4,10,f4,7e,fe,ff,28,0e,4f,e5,1a,6f,cd,88,e0,36
850 DATA 69,21,fa,d8,34,e1,23,23,c1,10,ce,c9,36,ff,18,f6::REM
860 DATA e5,d5,c5,7e,32,e8,d8,1a,32,e9,d8,06,08,21,20,d8
870 DATA c5,e5,11,0c,d8,01,08,00,ed,b0,3a,12,d8,4f,3a,14
880 DATA d8,b9,38,60,3a,0c,d8,fe,ff,28,59,21,e8,d8,3d,be
890 DATA 30,52,c6,04,be,38,4d,3a,0d,d8,3d,23,be,30,45,c6::REM
900 DATA 03,be,38,40,3a,12,d8,3d,32,12,d8,fe,ff,20,23,2a
910 DATA ea,d8,11,01,00,19,22,ea,d8,00,00,00,3a,ec,d8,f6
920 DATA 02,32,ec,d8,3e,27,32,0e,d8,3e,02,32,0f,d8,af,32
930 REM   = E500 ========================
940 DATA 13,d8,21,0c,d8,d1,01,08,00,ed,b0,c1,c1,d1,e1,36::REM
950 DATA ff,af,12,c9,e1,11,08,00,19,c1,10,84,c1,d1,e1,c9
960 DATA 21,ed,d8,35,20,3b,36,01,21,60,e2,06,04,0e,01,11
970 DATA 06,00,3a,ec,d8,a1,20,06,cb,01,19,10,f5,c9,3e,06
980 DATA 06,02,5e,cd,c5,1b,23,3c,10,f8,3e,0b,06,03,5e,cd::REM
990 DATA c5,1b,23,3c,10,f8,3e,0a,1e,10,cd,c5,1b,7e,32,ed
1000 DATA d8,af,32,ec,d8,c9,00,00,21,1e,d8,35,c0,21,f0,d8
1010 DATA 36,00,23,36,02,23,36,00,23,36,01,23,36,80,23,36
1020 DATA 04,23,3a,ee,d8,77,3a,17,d8,c6,03,fe,11,38,02,3e:REM
1030 DATA 10,32,17,d8,00,00,00,c9,3a,f2,d8,a7,c0,00,00,00
1040 DATA cd,40,e6,3a,16,d8,e6,01,20,1c,21,f3,d8,3a,f0,d8
1050 DATA fe,0b,30,02,36,01,fe,1a,38,02,36,ff,86,32,f0,d8
1060 DATA cd,40,e6,cd,e0,e5,3a,f2,d8,a7,c2,30,ea,2a,f0,d8:REM
1070 DATA 4d,6c,11,60,e9,cd,a0,e0,c9,00,00,00,00,00,00,00
1080 DATA 3a,f5,d8,a7,28,0c,3d,32,f5,d8,c0,3a,f8,d8,32,f7
1090 DATA d8,c9,21,f7,d8,35,20,06,3a,f9,d8,32,f5,d8,00,00
1100 REM = E600 ========================
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,2a,06,d8,e5,2a,f0,d8,3e,05,85:REM
1120 DATA 6f,22,0c,d8,3a,ef,d8,47,21,40,e4,c5,e5,3e,01,32
1130 DATA 13,d8,3a,f0,d8,86,6f,26,09,22,06,d8,cd,78,e2,e1
1140 DATA 23,c1,10,e7,e1,22,06,d8,c9,00,00,00,00,00,00,00
1150 DATA 06,08,21,00,d9,c5,22,fb,d8,3a,f0,d8,3d,be,30,12:REM
1160 DATA c6,0c,be,38,0d,23,3a,f1,d8,3d,be,30,05,c6,05,be
1170 DATA 30,09,2a,fb,d8,23,23,c1,10,db,c9,2a,fb,d8,36,ff
1180 DATA 21,f6,d8,35,20,05,3e,01,32,f2,d8,3a,ec,d8,f6,04
1190 DATA 32,ec,d8,18,dd,00,00,00,cd,d0,e7,cd,b0,e7,c9,00:REM
1200 DATA c5,06,00,10,fe,c1,10,f8,c9,00,00,00,00,00,00,00
1210 DATA 00,00,cd,c0,ea,3a,16,d8,3c,f6,80,32,16,d8,e6,07
1220 DATA 20,12,3a,f2,d8,a7,28,06,cd,40,e0,cd,68,e5,cd,60
1230 DATA e1,00,00,00,cd,f0,e0,cd,80,e7,00,00,00,cd,c0,e1:REM
1240 DATA cd,50,e4,cd,98,e5,cd,50,e7,cd,28,e3,cd,18,e7,00
1250 DATA 00,00,cd,20,e5,cd,d8,e0,cd,4d,27,18,b3,00,00,00
1260 DATA 01,01,00,c5,0e,0a,c5,0e,64,c5,01,e8,03,c5,01,10
1270 REM = E700 ========================
1280 DATA 27,af,ed,42,3c,30,fb,09,3d,c6,30,12,13,79,fe,01:REM
1290 DATA c8,c1,18,ed,00,00,00,00,2a,ea,d8,11,05,84,18,d0
1300 DATA cd,a0,eb,06,c0,cd,90,e6,cd,bc,0f,28,f3,00,fe,31
1310 DATA 38,f6,fe,35,30,f2,d6,31,87,87,6f,26,ea,11,15,d8
1320 DATA ed,a0,1e,17,ed,a0,1e,f9,ed,a0,1e,ee,ed,a0,c9,00:REM
1330 DATA 3a,1b,d8,a7,ca,50,e1,3d,32,1b,d8,28,0e,3a,ec,d8
1340 DATA f6,01,32,ec,d8,11,40,e8,c3,53,e1,21,1f,d8,35,ca
1350 DATA a0,ea,cd,45,e4,3a,f2,d8,a7,cc,6d,e5,c3,b0,e7,00
1360 DATA 3a,1b,d8,a7,c0,cd,10,e1,cd,f0,e3,c9,00,00,00,00:REM
1370 DATA 3a,1b,d8,a7,c0,3e,20,32,1b,d8,c9,00,00,00,00,00
1380 DATA 16,d8,21,10,ea,06,10,5e,23,7e,23,12,10,f9,c9,00
1390 DATA 21,16,0a,22,06,d8,cd,f0,e0,cd,50,e1,0e,12,2e,04
1400 DATA 11,00,eb,cd,a0,e0,cd,d8,e0,cd,e0,e7,cd,f8,e7,c9:REM
1410 DATA cd,a0,e7,06,13,c5,cd,40,e0,c1,10,f9,cd,45,e4,c9
1420 DATA 3a,1f,d8,c6,2f,32,23,84,11,13,84,2a,fe,e7,cd,f0
1430 DATA e6,c9,00,00,00,00,00,00,21,f0,ea,c3,d0,ea,00,00
1440 REM = E800 ========================
1450 REM ***** ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ **************
1460 DATA 42,25,24,13,24,25,62,31,30,36,37,18,37,19,2a,6b:REM
1470 DATA 3c,3b,37,18,37,31,56,31,37,18,37,19,2a,6b,2a,19
1480 DATA 3d,1e,3d,3c,3b,2a,19,30,12,30,31,36,70,12,70,36
1490 DATA 10,47,10,3c,10,47,10,3c,10,47,20,47,70,12,60,31
1500 REM ***** ﾍﾘﾉ ﾊﾞｸﾊﾂ ﾃﾞｰﾀ (6X5) ***
1510 DATA 06,05,20,18,15,17,19,20,14,1b,20,20,1a,15,15,15:REM
1520 DATA 15,20,20,14,15,15,15,15,18,1b,20,15,15,15,1b,20
1530 REM ***** ﾍﾘ(3X4) ﾄ ﾀﾝｸ(4X3) *****
1540 DATA 03,04,18,15,19,15,15,15,1a,15,1b,20,11,20,00,00
1550 DATA 04,03,85,12,12,85,85,14,13,85,85,1b,1a,85,00,00
1560 REM * ﾀﾝｸ ｼｮﾂｹﾞﾝ ﾃﾞｰﾀ (3ﾊﾞｲﾄX74) *
1570 DATA 08,1f,37,06,0b,47,00,10,47,04,0e,27,00,13,27,06,0e,27:REM
1580 DATA 02,13,27,02,0e,27,02,11,47,00,1e,47,02,0e,27,04,08,47
1590 DATA 00,0d,47,00,12,47,04,20,37,00,1b,37,00,16,37,07,0e,27
1600 DATA 00,1f,27,0b,01,47,00,2b,37,20,03,47,30,03,37,06,0e,23
1610 DATA 02,0e,23,02,13,23,02,13,23,14,0e,14,10,13,14,04,0e,21
1620 DATA 00,13,21,24,08,47,20,04,47,02,0e,27,30,03,37,33,06,37
1630 DATA 02,0e,27,00,24,27,02,1e,27,01,06,27,01,10,27,00,17,27
1640 DATA 06,0e,27,00,20,27,04,00,47,00,0c,47,00,18,47,03,2c,37
1650 DATA 00,1d,37,00,11,37,04,06,27,02,0c,27,02,12,27,00,19,27
1660 DATA 00,06,27,02,0c,27,11,20,11,11,20,11,02,18,27,04,14,27
1670 DATA 04,15,27,03,20,27,01,17,27,06,25,27,00,0b,27,03,1c,27
1680 DATA 01,0b,27,04,05,27,00,11,27,00,0b,27,04,0b,27,16,27,11
1690 DATA 0c,05,24,0c,27,24,00,00
1700 REM ***** ﾎﾞｽ ﾀﾝｸ ﾃﾞｰﾀ (12X5) ****
1710 DATA 0c,05,16,16,16,18,18,17,17,19,19,16,16,16,18,12
1720 DATA 17,11,16,20,db,16,11,17,12,19,16,16,20,28,16,18
1730 DATA 19,16,29,20,16,16,1a,11,17,12,1a,13,14,1b,12,17:REM
1740 DATA 11,1b,16,16,16,1a,17,1a,1b,17,1b,16,16,16,00,00
1750 REM * ﾏｯﾌﾟ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ (6ﾊﾞｲﾄX15) *
1760 DATA 08,08,08,08,04,04,18,18,18,18,14,14,28,28,28,28,24,24
1770 DATA 2d,34,05,34,2e,00,2d,0d,2e,00,00,00,2d,06,41,06,2e,00
1780 DATA 18,09,18,09,16,00,05,42,0d,42,0f,03,35,42,0d,42,3f,33
1790 DATA 1a,09,1a,08,16,00,05,42,0a,42,4e,05,35,42,1d,38,1f,33
1800 DATA 11,0f,0f,00,00,00,0e,41,04,1f,16,00,3a,04,41,04,1f,16
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1820 REM = EA00 ========================
1830 REM ***** ﾅﾝｲﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ (4ﾊﾞｲﾄX4) ***
1840 DATA 00,01,10,30,60,05,0b,10,0b,09,c0,0a,10,06,00:REM
1850 REM ***** ｼｮｷｾｯﾃｲ ﾃﾞｰﾀ *****
1860 DATA 00,00,01,01,08,05,09,00,1b,00,1e,9e,1c,80,1d,e8
1870 DATA 14,01,ec,00,f2,01,f8,01,1a,03,ef,03,00,00,00:REM
1880 REM ***** ｷｶｲｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｿﾉ2 ******
1890 DATA e1,2a,ea,d8,11,32,00,19,22,ea,d8,cd,60,ea,21,ff
1900 DATA d8,35,ca,18,eb,cd,18,eb,cd,88,e6,21,15,d8,cb,0e:REM
1910 DATA 3e,01,32,1a,d8,3e,05,32,ef,d8,c3,a0,e6,00,00,00
1920 DATA 06,10,c5,ed,5f,0f,e6,0f,21,f0,d8,86,4f,ed,5f,0f
1930 DATA e6,07,23,86,6f,11,30,e4,cd,a0,e0,cd,d8,e0,cd,50
1940 DATA e1,3e,02,32,ec,d8,cd,20,e5,c1,10,d6,3e,01,32,ec:REM
1950 DATA d8,cd,20,e5,cd,18,e7,06,00,cd,90,e6,cd,50,eb,c9
1960 DATA e1,2a,ea,d8,eb,2a,fe,e7,a7,ed,52,d0,ed,53,fe,e7
1970 DATA cd,e0,e7,c9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1980 DATA 3a,fa,d8,fe,04,d0,06,07,c3,90,e6,00,00,00,00,00:REM
1990 DATA 3e,01,32,ed,d8,7e,a7,c8,e6,0f,32,ec,d8,e5,cd,20
2000 DATA e5,e1,7e,e6,f0,47,cd,90,e6,23,18,e4,00,00,00,00
2010 DATA 48,48,84,88,44,44,48,48,84,88,44,44,00,00,00,00
2020 REM = EB00 ========================
2030 DATA 0c,01,20,54,41,4b,45,20,4f,46,46,20,21,20,00,00:REM
2040 DATA 21,30,eb,c3,d0,ea,00,00,21,40,eb,cd,d0,ea,21,f0
2050 DATA ea,cd,d0,ea,21,b8,e1,cd,d0,ea,c3,a1,ea,00,00,00
2060 DATA 80,44,48,48,44,48,48,44,48,48,44,48,48,c2,00,00
2070 DATA 82,84,82,84,82,84,28,28,28,28,24,20,24,24,00,00:REM
2080 DATA 0e,0e,2e,04,11,60,eb,cd,a0,e0,cd,d8,e0,c9,00,00
2090 DATA 12,01,20,4d,49,53,53,49,4f,4e,20,43,4f,4d,50,4c
2100 DATA 41,54,45,20,00,00,00,00,15,01,20,85,84,20,20,46
2110 DATA 49,4e,41,4c,20,54,49,47,45,52,20,20,85,84,20,00:REM
2120 DATA 0e,01,20,50,55,53,48,20,31,2d,34,20,4b,45,59,20
2130 DATA cd,40,e0,cd,f0,e0,0e,0d,2e,04,11,78,eb,cd,a0,e0
2140 DATA 0e,11,2e,0c,11,90,eb,cd,a0,e0,cd,d8,e0,c9,00,00
2150 DATA 2a,00,d0,06,40,af,86,23,10,fc,32,02,d0,c9,00,00:REM
2160 REM ***** ｷｶｲｺﾞﾃﾞｰﾀｦ ｶｷｺﾑ ********
3000 RESTORE90:OUT &H93,2:FOR I=&HE000 TO &HEBCF
3010 READ DT$:POKE I,VAL("&h"+DT$):NEXT
3020 REM ***** ﾁｪｯｸ ｻﾑ ****************
3030 H=224:L=0:E=&HE000:A=&HD000:FOR I=0 TO 46
3040 READ S$:S=VAL("&h"+S$):POKE A,L:POKE A+1,H:EXEC &HEBC0
3050 IF S<>PEEK(A+2) THEN PRINT "ERR in ";HEX$(E);"-";HEX$(E+63)
3060 E=E+64:L=L+64:IF L>255 THEN L=0:H=H+1
3070 NEXT:OUT &H93,3:END
3080 DATA 06,ea,5e,53,1c,15,0a,62,ca,17,d7,aa,d1,a6,f2,48
3090 DATA 59,5f,2c,9b,fa,af,21,2e,62,54,a4,13,99,91,ee,19
3100 DATA aa,c6,75,d2,cf,e8,c0,bd,7d,09,7c,0f,dd,32,8a,00
```

★僕は，今だにナイコンだけど貯金が50万円を越えてしまった。うらやましいだろう影さん!!（福岡県粕屋郡・BENII16才）……【影：私はナイコン族だが，借金が○○万円を越えてしまった。うらやましいだろう!!】

作品No.4-27

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

第3弾は聖剣捜しだ

死(し)の神(かみ)ガーバリアン
LIZARD QUESTIII

近藤　太郎



STORY

「こっこれで勝ったと思うなよ！ダラーテ様がいる限り，そしてガーバリアンがいるかぎり…」前作「四天王の報復」(BM'87年10月号）でダラーテ四天王のハイパーダラーテを倒した君は，ヤツの最期の言葉の「ガーバリアン」を捜すために再び旅にでた。

旅の途中，ガーバリアンとはダラーテの一番の部下の名で，ダラーテを倒すための唯一の武器である聖剣ジャスティスを守っているという情報を入手した君は，急拠，ガーバリアンが住んでいると噂されるジストリアスへと向かったのだ…。

目的

ガーバリアンが守っていると言われる聖剣ジャスティスを取ることです。

Let's Play

カーソル・キーで自分を操作します。敵に会うと1で戦う，2で逃げる，3で薬草を使います。敵を倒すとGOLDとたましいが手に入ります。このたましいを一定量集め，一番はじめに入れるダンジョンへ行くと，レベルをあげることができます。

ゲーム・スタートしたときの画面にある家のキャラクターは宿屋です。ここでは，泊ったり，アイテムを買ったりすることができます。

ほら穴にはいろいろな種類があり，情報屋もいることがあります。情報屋は，一定のゴールドを払うと情報を教えてくれます。これは，何かキーを押すまで表示されるので，ゆっくり読んでください。

聖剣ジャスティスを取れるようにがんばってください。

最後に

やっとできた！今回の作品は前2作よりもさらにいいできだと自分では思っています。キャラ作りの寺田君に感謝!!

★　★

CHECKER FLAG

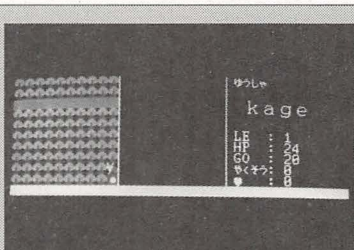
編：近藤君の作品は，これで3作目ですね。

Dr.D：プログラミング・テクニックは，第1作の頃から比べるとなかなか上達してきたゾ!!マップデータなどはよく処理している。

編：でも，ゲームの内容は第1作のものに比べあまり変わらないような気がするのですが。

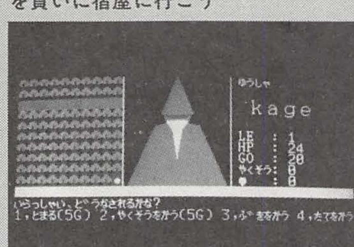
影：私も第1作からプレイしましたが，この作品にはそんなに新鮮味は感じられませんでした。

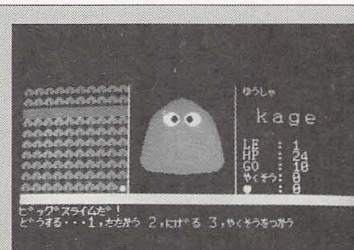
Dr.D：たしかにそうだな。続編をだすのはいいのだが，前作と大差ないゲーム内容ではあきてしまうぞ!!あくまでも続編でいくのならAVG，アクション，パズルなどの要素を多く盛り込んでほしいゾ!!



▲《写真1》ゲーム・スタート!!勇者影いざ行かん！

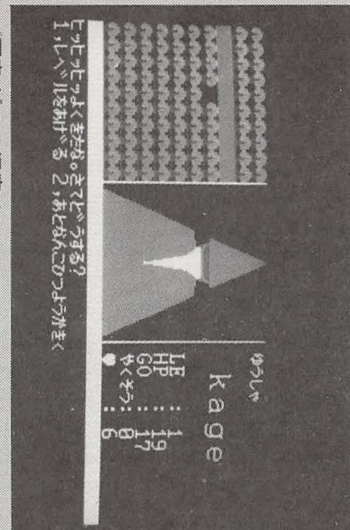
▼《写真2》まずはアイテムを買いに宿屋に行こう



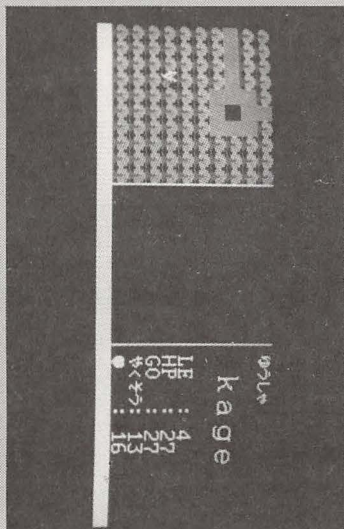


▲《写真3》スライム出現！まずは戦おう！

★期末テスト中にゲーム・センターに行って先生に見つかってしまい，みんなからゲーセン田村などと言われたのはこの俺だ!!（群馬県藤岡市・ゲームは下手なたむさい13才）……【影：村田商店に行けば村田田村だったのに。】



▲《写真４》この洞窟でレベルをあげることができる



▲《写真５》水路のまん中に洞窟が！ここはあやしいゾ

死の神ガーバリアンのプログラム・リスト

```
10 CLEAR1000:LE=1:HP=24:TA=0:GØ=20:SH=24:ST=5:KU=0:HØ=1:DIM BA$(5),BN$(5),BT(5),
BG(5),P(22),W(22),AN(22),WS(84)
20 MX=90:MY=80:TX=290:TY=280:MA=1:NU=2:LP=4:AK=0:YU=0:WA=0:Ø=0:K=0
30 ØUT&H93,2:SCREEN2,2,2:CØNSØLE0,20,0,0:CØLØR ,9:CLS:PALET16,16
40 FØRY=0TØ9:READC$:FØRX=1TØ10:C=VAL("&H"+MID$(C$,X,1)):PSET(X,Y),C:NEXTX,Y
50 FØRY=0TØ9:READC$:FØRX=1TØ10:C=VAL("&H"+MID$(C$,X,1)):PSET(X+10,Y),C:NEXTX,Y
60 GET@(1,0)-(10,9),P:GET@(11,0)-(20,9),W:LINE(100,0)-(109,9),1,BF:GET@(100,0)-(
109,9),AN
70 PUT@(21,0),W,PSET:PUT@(11,10),W,PSET:PUT@(21,10),W,PSET
80 GET@(11,0)-(30,19),WS
90 CLS:C=11:LINE(0,10)-(319,66),8,BF:FØRK=1TØ4STEP2:FØRI=1TØ2:KANJI(65+K+I,30),C
,396,"の",538,"ガーバリアン"
100 NEXTI:C=15:NEXTK:LINE(0,10)-(319,66),16,B:CØLØR 10:LØCATE12,7
110 PRINT "LIZARD QUEST III":CØLØR 16:LØCATE15,18:PRINT"HIT KEY":ØUT&H93,3
120 PLAY "Ø4@4C16D16E8E8E8E8B1","Ø4@4E16F16G8G8G8G8Ø5D1"
130 EXEC&H1058:IF INKEY$="" THEN 130
140 SCREEN 1,1,1:CLS:INPUT"INPUT YØUR NAME";NA$
150 ØUT&H93,2:TALK"F41.":SCREEN 2,2,2:CØLØR ,9:CLS:LINE(0,100)-(319,108),16,BF
160 LINE(100,100)-(100,0),16:LINE(200,100)-(200,0),16
170 FØRY=0TØ4:FØRX=0TØ4:PUT@(X*20,Y*20),WS,PSET:NEXTX,Y
180 LØCATE26,5:PRINT"LE  :";LE:LØCATE26,6:PRINT"HP  :";HP:LØCATE26,7:PRINT"GØ
:";GØ
190 LØCATE26,8:PRINT "やくそう:";KU:LØCATE26,9:PRINT "♥  :";TA
200 LØCATE26,0:PRINT "ゆうしゃ":KANJI(217,20),16,NA$:CØNSØLE11,9
210 LINE(0,20)-(99,29),10,BF:LINE(90,90)-(99,99),3,BF:CIRCLE(95,95),2,14
220 PAINT(95,95),14,14:PUT@(MX,MY),P,PSET:ØUT&H93,3:CLS
230 S=STICK(0):EXEC&H1058:IF INKEY$="B" THEN PRINT PB$;PS$
240 PUT@(MX.MY).P.PSET
250 ØN S GØTØ 270,270,300,300,330,330,360,360
260 GØTØ 230
270 GØSUB390:MY=MY-10:TY=TY-10:GØSUB 530:GØTØ 700
280 IF TY<=0 THEN MY=0:TY=0:GØTØ 230
290 IF MY<0 THEN MY=90:MA=MA+1:GØTØ 400 ELSE GØTØ 640
300 GØSUB390:MX=MX+10:TX=TX+10:GØSUB 530:GØTØ 700
310 IF TX>=290 THEN MX=90:TX=290:GØTØ 230
320 IF MX>90 THEN MX=0:MA=MA-3:GØTØ 400 ELSE GØTØ 640
330 GØSUB390:MY=MY+10:TY=TY+10:GØSUB 530:GØTØ 700
340 IF TY>=290 THEN TY=290:MY=90:GØTØ 230
350 IF MY>90 THEN MY=0:MA=MA-1:GØTØ 400 ELSE GØTØ 640
360 GØSUB390:MX=MX-10:TX=TX-10:GØSUB 530:GØTØ 700
370 IF TX<=0 THEN TX=0:MX=0:GØTØ 230
380 IF MX<0 THEN MX=90:MA=MA+3:GØTØ 400 ELSE GØTØ 640
390 PUT@(MX,MY),W,PSET:RETURN
400 LINE(0,0)-(99,99),9,BF:FØRY=0TØ4:FØRX=0TØ4:PUT@(X*20,Y*20),WS,PSET:NEXTX,Y
410 ØN MA GØTØ 420,430,440,450,460,480,490,500,510
420 GØSUB 520:LINE(90,90)-(99,99),3,BF:CIRCLE(95,95),2,14:PAINT(95,95),14,14
430 GØTØ 230
440 GØSUB 520:PUT@(90,10),AN,PSET:PUT@(90,30),AN,PSET:GØTØ 230
450 GØSUB 520:PUT@(40,30),AN,PSET:GØTØ 230
460 LINE(0,20)-(59,29),10,BF:LINE-(50,0),10,BF:LINE(40,10)-(69,39),10,BF
470 PUT@(50,20),AN,PSET:IF YU=1 THEN PUT@(50,30),W,PSET:GØTØ230 ELSE GØTØ 230
480 LINE(99,20)-(50,29),10,BF:LINE-(59,99),10,BF:PUT@(60,30),AN,PSET:GØTØ 230
490 GØSUB 520:PUT@(0,10),AN,PSET:PUT@(0,30),AN,PSET:GØTØ 230
500 GØSUB 520:PUT@(0,10),AN,PSET:GØTØ 230
510 PUT(0,0),AN,PSET:GØTØ 230
520 LINE(0,20)-(99,29),10,BF:RETURN
530 IF TX=290 AND TY=290 THEN 1270
540 IF PØINT(MX,MY)=1 THEN 560
550 RETURN
560 ØN MA GØTØ ,,570,1510,1220,1660,590,1770,1700
570 ØN HØ GØTØ 630,620
580 RETURN
590 ØN NU GØTØ 600,610
600 TY=240:MY=40:NU=2:RETURN
610 TY=200:MY=0:NU=1:RETURN
620 TY=40:MY=40:HØ=1:RETURN
630 TY=0:MY=0:HØ=2:RETURN
640 IF PØINT(MX,MY)=10 THEN ØN S GØTØ 660,660,670,670,680,680,690,690
650 GØTØ 230
660 MY=MY+10:TY=TY+10:GØTØ 230
670 MX=MX-10:TX=TX-10:GØTØ 230
680 MY=MY-10:TY=TY-10:GØTØ 230
690 MX=MX+10:TX=TX+10:GØTØ 230
700 RN=INT(RND(1)*10):IF RN=5 THEN GØTØ 720
710 ØN S GØTØ 280,280,310,310,340,340,370,370
720 PLAY "Ø4@4L8CDEDCDEDG1","Ø4@4L8EGBEEGBEB1":GØSUB1130
730 ØN MA GØTØ  740,870,910,740,870,900,780,810,940
740 RESTØRE 2100:KI=8:Y1=12:C1=13:GØSUB 1610:PAINT(150,30),13,13
750 CIRCLE(160,32),7,16:PAINT(160,32),16,16:CIRCLE(140,32),7,16:PAINT(140,32),16
,16
760 CIRCLE(157,32),3,9:PAINT(157,32),9,9:CIRCLE(143,32),3,9:PAINT(143,32),9,9
770 EL=5:EH=4:ES=0:ET=1:EG=2:EN$="ビッグスライム":GØTØ 970
780 RESTØRE 2110:KI=16:Y1=5:C1=11:GØSUB 1610:PAINT(150,30),11,11:KI=13:Y1=22:C1=
15:GØSUB 1610:PAINT(150,30),15,15
790 KI=6:X1=2:Y1=65:C1=9:GØSUB 1610:KI=2:C1=16:C2=9:GØSUB1620
800 EL=7:EH=6:ES=1:ET=2:EG=4:EN$="ファイアラン":GØTØ 970
810 RESTØRE 2150:KI=5:Y1=15:C1=6:GØSUB 1610
820 KI=20:X1=14:Y1=37:GØSUB 1610:KI=4:X1=10:Y1=54:GØSUB 1610
830 KI=7:C1=10:C2=6:GØSUB1620:C1=16:C2=6:KI=2:GØSUB1620
840 CIRCLE(150,45),13,9,,,.4:CIRCLE(150,47),11,9,,,.4:PAINT(150,47),16,9
850 CIRCLE(150,47),5,9:PAINT(150,47),9,9:LINE(150,15)-(150,39),6
860 LINE(150,52)-(150,64),6:EL=10:EH=8:ES=1:ET=4:EG=8:EN$="エシ゛ンハ゛ラ":GØTØ 970
870 RESTØRE 2190:KI=9:Y1=22:C1=6:GØSUB 1610:LINE(101,90)-(199,99),6,BF
880 PAINT(150,50),6,6:KI=4:Y1=70:C1=9:GØSUB 1610:KI=10:X1=3:Y1=45:C1=9:GØSUB 161
0
890 KI=2:C1=16:C2=9:GØSUB 1620:CIRCLE(136,45),7,9:CIRCLE(165,45),7,9:C1=9:GØSUB
1620:EL=20:EH=11:ES=2:ET=10:EG=32:EN$="ウォーターゴースト":GØTØ 970
900 RESTØRE2220:KI=33:Y1=7:C1=3:GØSUB 1610:PAINT(150,30),3,3:EL=35:EH=16:ES=4:ET
=40:EG=64:EN$="ドールマン":GØTØ 970
910 RESTØRE2250:KI=10:Y1=3:C1=16:GØSUB 1610:PAINT(150,4),16,16
920 CIRCLE(150,20),10,9,,,1.8:PAINT(150,20),8,9:CIRCLE(152,21),2,9:PAINT(152,21)
,9,9
930 LINE(152,60)-(120,15),6:LINE-(152,63),6:EL=24:EH=14:ES=3:ET=20:EG=32:EN$="しの
つかい":GØTØ 970
940 RESTØRE2220:KI=33:Y1=7:C1=16:GØSUB 1610:PAINT(150,30),16,16
950 CIRCLE(180,60),15,16:PAINT(170,60),16,16:RESTØRE2260:KI=1:X1=7:Y1=15:C1=16:G
ØSUB1610
960 LINE(120,60)-(121,5),16:LINE-(122,60),16:EL=37:EH=18:ES=6:ET=80:EG=100:EN$="
シルエットナイト":GØTØ 970
970 CØLØR 16:CLS:PRINT EN$;"だ!"
980 CØLØR 16:PRINT"どうする・・・1,たたかう 2,にげる 3,やくそうをつかう"
990 FK=3:GØSUB1820:ØN A GØTØ 1000,1140,1190
1000 SK=INT(RND(1)*(LE+1)):IF SK=0 THEN GØSUB 1040:GØSUB1060:GØSUB1020:GØSUB1060
:CLS:GØTØ 980
1010 GØSUB1020:GØSUB1060:GØSUB1040:GØSUB1060:CLS:GØTØ 980
1020 PRINT NA$;"のこうげき!":DA=LE+BB+1-ES:IF DA<=0 THEN PRINT"しかし ダメージをあたえることがで
```

★斉藤由貴がNEC，南野陽子が富士通のCMにでていると思ったら，影さんもPanasonicのA１mkⅡのCMにでていたのでおどろいた!!（岡山県玉野市・**杉田一成15才**）……【影：私はばけものか!!編：そうです。】

```
きない!":GOSUB1130:RETURN
1030 DM=INT(RND(1)*DA)+1:GOSUB1180:GOSUB1130:PRINT EN$;"に";DM;"P ダメージをあたえた!":EH=EH-DM:GOSUB1130:RETURN
1040 PRINT EN$;"のこうげき!":DA=EL-LE-SI:IF DA<=0 THEN PRINT"しかし ダメージをうけない!":GOSUB1130:RETURN
1050 DM=INT(RND(1)*DA)+1:GOSUB1180:FORI=1TO5:ROLL-10:ROLL10:NEXTI:GOSUB1130:PRINT NA$;"が";DM;"P ダメージをうけた!":M1=HP:HP=HP-DM:M2=HP:ZY=6:GOSUB1160:GOSUB1130:GOSUB1170:CLS:RETURN
1060 IF EH=<0 THEN 1090
1070 IFHP<=0THENBGM0:PLAY "L8@12O4D2D2DD2F2EE2DD2CD1","L8@12O4F2F2FF2A2GG2FF2EF1":LINE(0,0)-(319,199),9,BF:KANJI(80,90),10,"GAME OVER":FORI=1TO100000:NEXTI:END
1080 RETURN
1090 PRINT EN$;"をたおした!":GOSUB1950:PRINT"たましいが";ET;"こと";EG;"G てにはいった!":PLAY "O4L10@4CDEFGAB1","O4L10@4EFGABO5CD1":M1=TA:TA=TA+ET:M2=TA:ZY=9:GOSUB1160
1100 M1=GO:GO=GO+EG:M2=GO:ZY=7:GOSUB1160
1110 GOSUB1130:CLS:LINE(101,0)-(199,99),9,BF:IF AK=1 THEN PRINT"ゆびわをみつけた!":YU=1:AK=0:GOTO 710
1120 IF SG=1 THEN END ELSE GOTO 710
1130 FORI=1TO150:IA$=INKEY$:NEXT:RETURN
1140 NI=INT(RND(1)*(LE+1)):IFNI=0THENPRINT"しかし まわりこまれた!":GOSUB1040:CLS:GOTO980
1150 PRINT NA$;"は にげた!":SG=0:GOSUB1810:AK=0:GOTO 1110
1160 COLOR 9:LOCATE 31,ZY:PRINT M1:COLOR 16:LOCATE 31,ZY:PRINT M2:RETURN
1170 IF SH/3>=HP THEN PALET 16,11:RETURN ELSE RETURN
1180 SOUND 6,20:SOUND7,23:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,8:SOUND13,4:RETURN
1190 IFKU=<0THENPRINTNA$;"はやくそうをもってない!":GOTO 980 ELSE PRINT NA$;"は やくそうをつかった!":M1=HP:HP=HP+30:IF HP>SH THEN HP=SH
1200 M2=HP:ZY=6:GOSUB1160:M1=KU:KU=KU-1:M2=KU:ZY=8:GOSUB1160:IF SH/3<HP THEN PALET 16,16
1210 GOSUB1130:CLS:GOSUB1040:GOTO 980
1220 CIRCLE(150,50),30,14:PAINT(150,50),14,14:CLS:PRINT"すいしょうをみつけた!":GOSUB1130
1230 PRINT "どうする・・・1,とる 2,こわす"
1240 FK=2:GOSUB1820:ON A GOTO 1250,1260
1250 WA=1:PRINT NA$;"はすいしょうをとった":GOTO 1110
1260 WA=2:PRINT NA$;"はすいしょうをこわした":GOTO 1110
1270 GOSUB1130:GOSUB1630
1280 PRINT "いらっしゃい、どうなされるかな?":MY=80:TY=280
1290 PRINT "1,とまる(5G) 2,やくそうをかう(5G) 3,ぶきをかう 4,たてをかう"
1300 FK=4:GOSUB1820:ON A GOTO 1320,1370,1450,1480
1310 GOTO 1300
1320 NG=5:GOSUB1430:PRINT "どうぞ、ごゆっくり・・・・・":GOSUB1130:OUT&H93,2:PALET16,16
1330 BGM0:PLAY"@12O8C4F4E4F4D2E2F1":ZY=6:M1=HP:HP=SH:M2=HP:GOSUB1160
1340 ZY=7:M1=GO:GO=GO-5:M2=GO:GOSUB1160:BGM1:CLS:OUT&H93,3
1350 PRINT "よくねられましたか? ではまたのおこしを"
1360 GOSUB1130:CLS:LINE(101,0)-(199,99),9,BF:GOTO230
1370 NG=5:GOSUB1430:PRINT "はい どうぞ":M1=KU:KU=KU+1:M2=KU:ZY=8:GOSUB1160
1380 M1=GO:GO=GO-5:M2=GO:ZY=7:GOSUB1160:GOSUB1130:CLS
1390 PRINT "まだいりますか?":PRINT "1,はい 2,いいえ"
1400 FK=2:GOSUB1820:ON A GOTO 1370,1420
1410 GOTO 1400
1420 PRINT "ありがとう またきておくれ":GOTO 1360
1430 IF GO-NG<0 THEN PRINT "たびのかた お金がたりないようじゃ またきておくれ":GOTO 1360
1440 RETURN
1450 CLS:RESTORE2290:FORB=1TO5:READBA$(B),BN$(B),BT(B),BG(B):PRINT BA$(B);BN$(B):NEXTB:PRINT"どれになさるかな?"
1460 FK=5:GOSUB1820:NG=BG(A):GOSUB1430:GOSUB1130:CLS:BB=BT(A):PB$=BN$(A)
1470 PRINT "はい ありがとう":ZY=7:M1=GO:GO=GO-BG(A):M2=GO:GOSUB1160:CLS:PRINT"またきておくれ":GOTO 1360
1480 CLS:RESTORE2310:FORB=1TO4:READBA$(B),BN$(B),BT(B),BG(B):PRINT BA$(B);BN$(B):NEXTB:PRINT"どれになさるかな?"
1490 FK=4:GOSUB1820:NG=BG(A):GOSUB1430:GOSUB1130:CLS:SI=BT(A):PS$=BN$(A)
1500 GOTO 1470
1510 GOSUB1130:GOSUB1630:IF WA=0 THEN GOTO 1540 ELSE ON WA GOTO 1520,1530
1520 RESTORE2450:KI=36:GOSUB1800:HP=0:GOTO 1070
1530 RESTORE2470:KI=20:GOSUB1800:FORQ=1TO3:GOSUB1130:NEXTQ:OUT&H93,2:GOTO 1840
1540 PRINT"ヒッヒッヒッよくきたな。さてどうする?":MY=40:TY=240:PRINT"1,レベルをあげる 2,あとなんこひつようかきく"
1550 F=2:GOSUB1820:ON A GOTO 1560,1590
1560 IF TA-ST<0 THEN PRINT "おろかものたましいがたりんわ!!":GOTO 1360
1570 PRINT "よーし レベルをあげてやろう":BGM0:PLAY "@12O5L4CDGFC1","@12O5L4EFBAE1":BGM1
1580 M1=LE:LE=LE+1:M2=LE:ZY=5:GOSUB1160:M1=TA:TA=TA-ST:M2=TA:ZY=9:GOSUB1160:SH=SH+LP:ST=ST*2:LP=LP+4:GOTO 1360
1590 GOSUB1130:CLS:S1=ST-TA:IF S1<=0 THEN PRINT "もうレベルをあげてやることができるぞ":GOSUB1130:GOTO 1570
1600 PRINT "あとたましいが";S1;"ひつようじゃ":GOSUB1130:MY=40:TY=240:GOTO 1360
1610 FOR I=1 TO KI:READX2,Y2:LINE(150+X1,Y1)-(150+X2,Y2),C1:LINE(150-X1,Y1)-(150-X2,Y2),C1:X1=X2:Y1=Y2:NEXTI:X1=0:RETURN
1620 FOR I=1 TO KI:READX1,Y1:PAINT(X1,Y1),C1,C2:NEXT I:X1=0:RETURN
1630 RESTORE 2270:KI=6:Y1=0:C1=10:GOSUB1610
1640 KI=4:Y1=35:GOSUB1610:KI=2:Y1=40:GOSUB1610:K1=2:C2=10:GOSUB1620
1650 PAINT(150,37),3,10:PAINT(150,50),16,10:RETURN
1660 MY=40:TY=40:GOSUB1130:GOSUB1630:CLS:PRINT "50Gはらったら、いいことをおしえてやるがどうじゃ":PRINT "1,はい 2,いいえ"
1670 FK=2:GOSUB1820:CLS:ON A GOTO 1680,1360
1680 NG=50:GOSUB1430:M1=GO:GO=GO-50:M2=GO:ZY=7:GOSUB1160:CLS:RESTORE2330:KI=61:GOSUB1800
1690 EXEC&H1058:IFINKEY$=""THEN 1690ELSEGOTO 1360
1700 MY=10:TY=10:GOSUB1130:GOSUB1630:CLS:PRINT "ガーハリアンのこうげきかをおさえるおまもり(300G)どうじゃ?":PRINT"1,はい 2,いいえ"
1710 FK=2:GOSUB1820:ON A GOTO 1720.1730
```

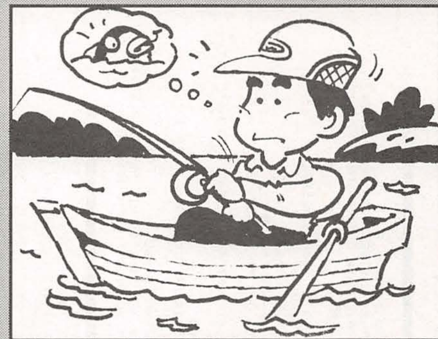
```
1720 NG=300:GOSUB1430:M1=GO:GO=GO-300:M2=GO:ZY=7:GOSUB1160:CLS:PRINT "はい どうぞ":O=1:GOSUB1130
1730 PRINT "じょうほうを50Gでどうじゃ?":PRINT "1,はい 2,いいえ"
1740 FK=2:GOSUB1820:CLS:ON A GOTO 1750,1360
1750 NG=50:GOSUB1430:M1=GO:GO=GO-50:M2=GO:ZY=7:GOSUB1160:CLS:KI=30:RESTORE2370:GOSUB1800
1760 EXEC&H1058:IFINKEY$=""THENGOTO 1760ELSEPRINT "じゃあ がんばれよ!":GOTO 1360
1770 RESTORE2250:KI=10:Y1=3:C1=10:GOSUB 1610:PAINT(150,4),10,10
1780 CIRCLE(150,20),10,9,,,1.8:PAINT(150,20),8,9:CIRCLE(152,21),2,9:PAINT(152,21),9,9
1790 LINE(152,60)-(120,15),14:LINE-(152,63),14:EL=48:EH=40:ES=8:ET=320:EG=400:EN$="あくまのつかい":AK=1:GOSUB1130:GOTO 970
1800 FORI=1TOKI:READMO$:MO=VAL("&h"+MO$):PRINTCHR$(MO);:PLAY"L64C":NEXTI:RETURN
1810 IF AK=1 THEN MX=10:TX=10:RETURN ELSE RETURN
1820 EXEC&H1058:IA$=INKEY$:IFIA$=""THEN 1820
1830 A=VAL(IA$):IF A>FK THEN 1820 ELSE RETURN
1840 LINE(101,0)-(199,99),9,BF:RESTORE2390:KI=17:C1=8:Y1=0:GOSUB1610:KI=20:X1=5:Y1=30:GOSUB1610
1850 KI=4:Y1=60:GOSUB1610:KI=7:Y1=64:GOSUB1610:KI=2:X1=7:Y1=11:GOSUB1610
1860 KI=4:X1=28:Y1=24:GOSUB1610:KI=3:X1=22:Y1=78:GOSUB1610:PAINT(150,10),10,8
1870 PAINT(150,50),10,8:PAINT(150,61),10,8:PAINT(160,58),6,8:PAINT(140,58),6,8
1880 PAINT(165,15),6,8:PAINT(170,50),6,8:PAINT(165,78),6,8
1890 PAINT(135,15),6,8:PAINT(130,50),6,8:PAINT(135,78),6,8
1900 KI=4:X1=2:Y1=23:GOSUB1610:KI=3:Y1=26:GOSUB1610:PAINT(150,27),11,8
1910 KI=5:Y1=38:GOSUB1610:PAINT(150,50),6,8:KI=1:Y1=48:GOSUB1610:CLS:OUT&H93,3
1920 PRINT "そうよ わたしが ガーハリアンだ":RESTORE2480:KI=36:GOSUB1800:FORQ=1TO3:GOSUB1130:NEXTQ
1930 IF O=1 THEN GOSUB1130:KI=10:GOSUB1800:GOSUB1130:CLS:PRINT"いままでのパワーをふうじこめた!":GOSUB1130:EL=50:EH=50:ES=10:EN$="ガーハリアン":SG=1:GOTO 970
1940 EL=50+LE:EH=50+SH:ES=10+LE:EN$="ガーハリアン":SG=1:GOTO 970
1950 IF SG=1 THEN PRINT "せいけんジャスティスをみつけた!":GOSUB1130:GOTO 1970ELSE K=1:RETURN
1960 RETURN
1970 CLS:GOSUB 1130:LINE(0,0)-(319,99),10,BF:LINE(300,50)-(255,65),8,BF
1980 LINE-(245,85),8:LINE-(240,65),8:LINE-(5,58),8:LINE-(240,50),8
1990 LINE-(245,30),8:LINE-(255,50),8:PAINT(100,58),16,8:CIRCLE(247,58),8,14
2000 PAINT(247,58),11,14:FORI=1TO100:PALET16,14:PALET16,16:NEXT:CLS:COLOR 16
2010 PRINT"せいけんをにぎりしめる。みるみるちからがわいてくる。さあ、あとはダラーテをたおすだけなのだ。ゆけ!ゆうしゃ";NA$;"よ"
2020 COLOR 13:LOCATE5,9:PRINT "SEE YOU AGAIN":COLOR 9:LOCATE22,10:PRINT"さく/TARO キャラ/NAOTO"
2030 BGM0:P1$="o5@11l8defgfedc":P2$="O4@11l8fgabagfef2":PLAY "o5"+P1$+"d2",P2$
2040 PLAY P1$+"a2",P2$:PLAY P1$+"d1",P2$
2050 PALET16,14:PALET16,16:GOTO 2050
2060 DATA69999F9999,6F99FF3993,69F9F93939,6FFFFF3399,663FF33229
2070 DATA963FF32AA2,966F332BB2,99FF332AA2,99F3933229,9F33933399
2080 DATA9005555000,05555DDDD0,055DBDDDD0,55DDBDBDDD,55DBBBDDDD
2090 DATA5DDDBBDDDD,0DD33BDDD0,00033BB000,00333BBB00,3333BBBBBB
2100 DATA 10,15,23,25,30,35,35,50,39,70,37,75,33,79,0,82
2110 DATA 12,32,13,25,23,60,25,55,37,80,36,85,29,87,31,90,37,95,38,97,35,99
2120 DATA 7,99,5,97,6,94,5,90,0,88,12,50,13,47,22,70,23,68,25,80,23,83,25,85
2130 DATA 26,86,30,95,12,97,10,87,5,85,0,85,5,63,10,62,14,60,10,65,5,65,2,65
2140 DATA 156,64,144,64
2150 DATA 9,24,15,42,12,53,5,57,0,64,28,30,42,33,49,40,48,55,45,60,46,50
2160 DATA 42,40,37,37,30,40,27,45,26,55,25,42,23,40,15,47,13,55,20,53,26,55
2170 DATA 35,55,43,57,45,60,13,68,13,65,9,60,5,57,150,30,180,35,120,35
2180 DATA 170,50,130,50,190,50,110,50,160,57,140,57
2190 DATA 15,25,25,30,35,45,37,58,35,66,28,75,12,86,10,90,49,90,5,67,12,72
2200 DATA 20,71,30,65,7,36,15,35,24,40,26,50,24,54,20,54,15,52,8,55,3,52,3,45
2210 DATA 135,45,165,45,136,45,165,45
2220 DATA 5,9,7,15,3,23,3,27,11,29,20,33,25,43,30,50,32,60,33,65,29,68,27,65
2230 DATA 28,60,25,54,22,43,17,40,15,35,12,50,8,52,12,54,13,65,20,68,27,76
2240 DATA 37,86,45,97,49,99,38,99,39,96,32,90,23,78,12,75,3,68,0,68
2250 DATA 9,12,11,20,5,31,25,30,23,38,40,90,45,93,35,95,25,97,0,98
2260 DATA7,1
2270 DATA 15,35,12,35,10,44,20,45,45,99,0,99,12,35,10,44,5,50,0,80,8,40,12,37
2280 DATA 150,25,150,90
2290 DATA"1,","たけやり          (10G)",2,10,"2,","どうのけん        (100G)",4,100,"3,","らいめいけん     (500G)",8,500
2300 DATA"4,","あんこくけん       (1000G)",16,1000,"5,","スピリットソード  (2000G)",32,2000
2310 DATA"1,","かわのたて         (20G)",2,20,"2,","はがねのたて      (200G)",10,200
2320 DATA"3,","あんこくのたて     (800G)",20,800,"4,","スピリットシールド(1500G)",30,1500
2330 DATAB6,DE,B0,CA,DE,D8,B1,DD,EA,EB,E4,E6,EA,DE,99,F9
2340 DATAE9,96,DE,93,EF,92,F7,9C,92,96,DE,E4,DE,9A,96,E6,91,F9
2350 DATA9D,92,8E,93,86,FC,FA,EA,DE,9F,E9,99,DE,FD,96,98,EA
2360 DATAF4,EC,DE,FA,F9,9F,93,9C,DE,8C
2370 DATAF5,EB,DE,FC,96,DE,91,FA,EA,DE,96,FC,E9,E5,96,E9,EE
2380 DATAF7,91,E5,E6,EA,92,FA,F9,9F,93,9C,DE,8C
2390 DATA3,13,5,15,10,8,7,18,14,12,7,24,10,25,14,23,10,28,7,28,10,30,15,27
2400 DATA9,29,5,30,3,34,2,35,0,30,6,34,10,34,10,34,12,33,18,28,24,12,22,8
2410 DATA24,7,26,4,31,5,31,9,29,10,28,24,26,28,26,38,23,33,15,39,15,46,13,55
2420 DATA0,60,17,65,15,60,28,63,13,55,23,80,30,96,26,99,48,99,40,94,31,77,20,60
2430 DATA6,0,22,14,33,34,35,45,33,62,28,72,8,85,8,75,5,66,3,20,5,20,4,23,2,23
2440 DATA5,24,2,32,0,29,8,36,10,47,8,50,8,56,0,57,8,49
2450 DATA95,FB,96,F3,E9,F2,9D,92,9C,8E,93,86,96,8F,E3,E6,F3,E1
2460 DATAE0,DE,9C,95,8F,E3,95,EF,94,E6,EA,9C,86,98,FA,E3,F4,F9
2470 DATA95,E9,FA,F6,98,F3,9D,92,9C,8E,93,86,9A,FC,9C,E3,98,FA,E0,E5
2480 DATA9C,96,9C,95,EF,94,96,DE,E0,EF,9C,92,86,98,FA,E0,E9,E3
2490 DATADE,96,E5,F8,E2,F6,98,E5,8F,E0,9F,DE,CA,AF,CA,AF,CA,AF
2500 DATA93,8F,9F,E9,95,EF,F3,F8,EA,21
```

★影さん！妖怪道中記で気合いの入れすぎでおならをしないでください。(広島市・伊藤純尚14才)……【影：PCエンジンの妖怪道中記はおもしろいなあ！それ気合い弾だ!!編：…。影：今度は8倍弾だ!!編：もうやめて!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

名前どおりの魚釣りゲーム

フイッシング
FISHING



末冨　悟

★STORY

今日は，町の魚つり大会です。でも，その川の中には，丸太が流れています。挑戦したあなたは，魚をたくさんつって，ゴールまで行ってください。

★ゲームの方法

テンキーの，[4][6]で左右に動き，スペース・キーでつりばりをおろします。魚に，つりばりが当たると，得点になりますが，おびれに当たると逃げられて減点になります。

また，つりばりが丸太に当たるとミスになります。そうして，3回ミスをするか，ゴールする（太陽は，一定時間で右はしまで動く）とゲーム・オーバーです。

★プログラムについて

PRINT，DATA文の空間の数は，まちがえないでください。

マシン語で，雲，波，丸太を動かしています。

反対を向いて泳ぐ魚がいますが，バグではありません（手を抜いてすみません）。

スピードが遅いのも，反省しています。

《第1表》主な変数表

変数	内容
X	船のX座標
SC	スコア
HS	ハイスコア
SX	太陽のX座標
CA	カウンタ
CR$(n) CY(n) CL(n) CN	キャラクター
XX，YY	キャラクターの座標

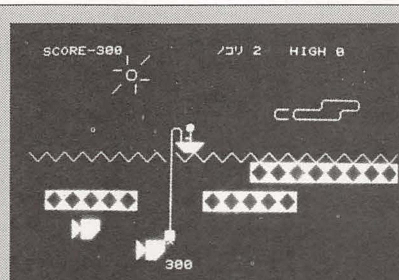
CHECKER FLAG

編：シンプルなゲームですね。

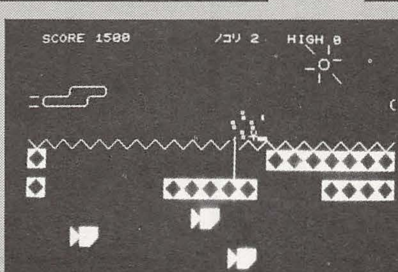
Dr.D：リストもきれいだぞ。1行に入っている命令が少ないぶんだけ見てわかりやすいプログラムに仕あがっているな。2080行以降のデータはきれいだ。DATA文，とくにキャラクターやマシン語のデータはバグがエラーにならないことが多いので，見やすい形のデータにしておくのは，デバッグのときのことを考えても大切だな。



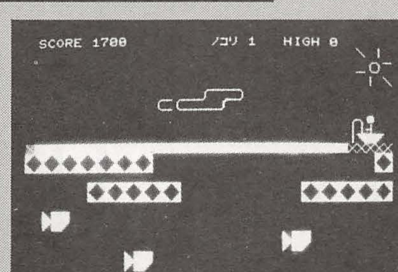
◀《写真1》タイトル画面。キー操作は[4]、[6]、スペース・キーの三つ



◀《写真2》魚をつりあげたゾ!!得点は泳いでいる位置によって変わる



◀《写真3》丸太につり糸をひっかけてしまい、あえなく沈没



◀《写真4》太陽が右までくればクリア！はたしてハイスコアが取れたかな？

FISHINGのプログラム・リスト

```
100 CLEAR 1000,&HCFFF
110 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
120 CONSOLE 0,25,0,0:PRINTCHR$(12);
130 DIM F(3),CY(9),CL(9),CR$(27)
140 HI=0
150 GOSUB 1900
160 '                              ﾀｲﾄﾙ
170 PRINTCHR$(12);
180 LOCATE 9,1:PRINT"                  "
190 LOCATE 9,2:PRINT"                  "
200 LOCATE 9,3:PRINT"  I S H I N       "
210 LOCATE 9,6:PRINT"              "
220 LOCATE 9,7:PRINT"|4|<=        =>|6|"
230 LOCATE 9,8:PRINT"                  "
240 LOCATE 15,10:PRINT"|"
250 LOCATE 15,11:PRINT"V ﾂﾘｲﾄ"
260 LOCATE 14,12:PRINT"       "
270 LOCATE 14,13:PRINT"|SPACE|"
280 LOCATE 14,14:PRINT"       "
290 LOCATE 9,15:PRINT"   "
300 LOCATE 9,16:PRINT"        ﾏﾙﾀ"
310 LOCATE 9,18:PRINT"        ｻｶﾅ(100-300pts)"
320 LOCATE 9,19:PRINT"        ｵﾋﾞﾚﾆ ｱﾃﾁｬ ﾀﾞﾒ!"
330 LOCATE 9,23:PRINT"<< HIT RETURN KEY >>"
340 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 340
350 '                              ｼｮｷ
360 X=20:SC=0:MS=2:SX=0:CA=0
370 PRINTCHR$(12);
380 '                              ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
390 LOCATE 1,0:PRINT"SCORE";SC
400 LOCATE 20,0:PRINT"ﾉｺﾘ";MS
410 LOCATE 28,0:PRINT"HIGH";HI
420 XX=0:YY=1:CN=7:GOSUB 1840
430 FOR I=1 TO 2
440 A=INT(RND(1)*33)
450 LOCATE A,5:PRINT"      "
460 LOCATE A,6:PRINT"      "
470 LOCATE A,7:PRINT"      "
480 NEXT I
490 XX=20:YY=8:CN=9:GOSUB 1840
500 LOCATE 0,11
510 FOR I=0 TO 19:PRINT"/\";:NEXT I
520 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 2
530 A=INT(RND(1)*31)
540 LOCATE A,12+I*3:PRINT"          "
550 LOCATE A,13+I*3:PRINT"          "
560 NEXT J:NEXT I
570 FOR I=1 TO 3
580 F(I)=INT(RND(1)*34)
590 XX=F(I):YY=16+I*2:CN=1:GOSUB 1840
600 NEXT I
610 '                              ﾒｲﾝ
620 GOSUB 810:GOSUB 850:A=USR3(0)
630 IF (CA MOD 2)=0 THEN GOSUB 770
640 IF (CA MOD 3)=0 THEN GOSUB 730
650 IF (CA MOD 4)=0 THEN A=USR1(0):A=USR2(0)
660 IF (CA MOD 5)=0 THEN A=USR(0)
670 IF (CA MOD 10)=0 THEN GOSUB 900
680 CA=CA+1
690 I=INP(9):IF I=191 THEN 950
700 GOTO 620
710 '                              ｻﾌﾞ
720 'ｻｶﾅ1
730 YY=18:IF F(1)=35 THEN XX=35:CN=2:GOSUB 1840:F(1)=-1
740 F(1)=F(1)+1:XX=F(1):CN=1:GOSUB 1840
750 RETURN
760 'ｻｶﾅ2
770 YY=20:IF F(2)=0 THEN XX=0:CN=2:GOSUB 1840:F(2)=35
780 F(2)=F(2)-1:XX=F(2):CN=1:GOSUB 1840
790 RETURN
800 'ｻｶﾅ3
810 YY=22:IF F(3)=35 THEN XX=35:CN=2:GOSUB 1840:F(3)=-1
820 F(3)=F(3)+1:XX=F(3):CN=1:GOSUB 1840
830 RETURN
840 'ﾌﾈ
850 I=INP(0)
860 X=X+(I=239 AND X>6)-(I=191 AND X<32)
870 XX=X:YY=8:CN=9:GOSUB 1840
880 RETURN
890 'ﾀｲﾖｳ
900 SX=SX+1
910 XX=SX:YY=1:CN=(SX AND 1)+7:GOSUB 1840
920 IF SX=35 THEN 1620
930 RETURN
940 '                              ﾂﾘｲﾄ
950 NM=PEEK(&HF82A+X*2)
960 Y=10
970 A=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
980 IF A=&HE7 OR A=&HE6 THEN 1100
990 IF A=&HE5 THEN 1330
1000 IF A=&H87 THEN 1470
1010 BEEP 1:LOCATE X+1,Y:PRINT"|";
1020 Y=Y+1:BEEP 0
1030 IF Y<25 THEN 970
1040 FOR I=24 TO 12 STEP -1
1050 LOCATE X+1,I:PRINT" ";
1060 NEXT
1070 LOCATE X+1,11:PRINT CHR$(NM)
1080 GOTO 620
1090 'ﾏﾙﾀ
1100 FOR I=1 TO 3
1110 XX=X+1:YY=8:CN=2+I:GOSUB 1840
1120 BEEP 1:FOR J=1 TO 100:NEXT
1130 BEEP 0:NEXT I
1140 FOR I=1 TO 5:FOR J=3 TO 4
1150 XX=X+1:YY=8:CN=2+J:GOSUB 1840
1160 FOR K=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT K
1170 NEXT J:NEXT I
1180 IF MS=0 THEN 1770
1190 MS=MS-1
1200 LOCATE 20,0:PRINT"ﾉｺﾘ";MS
1210 FOR I=Y-1 TO 11 STEP -1
1220 LOCATE X+1,I:PRINT" ";
1230 NEXT I
1240 LOCATE X+1,11:PRINT CHR$(NM)
1250 FOR I=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0
1260 FOR J=8 TO 10
1270 LOCATE X,J:PRINT"      ":NEXT
1280 FOR K=0 TO 100:NEXT
1290 XX=X:YY=8:CN=9:GOSUB 1840
1300 NEXT I
1310 GOTO 620
1320 'ｵﾋﾞﾚ
1330 FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1340 PP=(Y-18)/2+1:XX=F(PP):YY=Y:CN=2:GOSUB 1840
1350 PT=PP*-200
1360 LOCATE X,Y:PRINT PT
1370 FOR I=Y-1 TO 11 STEP -1
1380 LOCATE X+1,I:PRINT" ";
1390 NEXT
1400 SC=SC+PT:LOCATE 1,0:PRINT"SCORE";SC;"  "
1410 LOCATE X+1,11:PRINT CHR$(NM)
1420 FOR I=0 TO 200:NEXT
1430 F(PP)=(1-(PP AND 1))*35
1440 LOCATE X,Y:PRINT"      "
1450 GOTO 620
1460 'ﾂﾚﾀ
1470 PP=(Y-18)/2+1:XX=F(PP):YY=Y:CN=2:GOSUB 1840
1480 PT=PP*100
1490 FOR I=Y-1 TO 9 STEP -1
1500 LOCATE X+1,I:PRINT"■";
1510 LOCATE X+1,I+1:PRINT"^";
1520 LOCATE X+1,I+2:PRINT" ";
1530 LOCATE X,Y:PRINT PT
1540 FOR J=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1550 NEXT I
1560 LOCATE X+1,11:PRINT CHR$(NM)
1570 SC=SC+PT:LOCATE 1,0:PRINT"SCORE";SC;"  "
1580 F(PP)=(1-(PP AND 1))*35
1590 LOCATE X,Y:PRINT"      "
1600 GOTO 620
1610 '                              ﾋｶﾞｸﾚﾀ
1620 BEEP
1630 FOR I=0 TO 34:BEEP 1
1640 XX=X+I:YY=8:CN=9:IF XX>34 THEN XX=34
1650 GOSUB 1840:LOCATE 0,11:PRINT"■"
1660 A=USR3(0):BEEP 0
1670 NEXT I
1680 FOR I=34 TO 16 STEP -1:BEEP 1
1690 LOCATE I,8:PRINT" ●  "
1700 LOCATE I,9:PRINT"    "
1710 LOCATE I,10:PRINT"    "
1720 BEEP 0:FOR J=0 TO 50:NEXT J
1730 NEXT I
1740 LOCATE 7,6:PRINT"<< CONGRATULATIONS!! >>";
1750 BEEP
1760 'GAME OVER
1770 LOCATE 12,14:PRINT"<< GAME OVER >>";
1780 BEEP
1790 IF HI<SC THEN HI=SC
1800 LOCATE 10,17:PRINT"<< HIT RETURN KEY >>"
1810 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1810
1820 GOTO 170
1830 '                              PUT
1840 CH=CL(CN)
1850 FOR II=YY TO YY+CY(CN)
1860 LOCATE XX,II:PRINT CR$(CH);
1870 CH=CH+1:NEXT
1880 RETURN
1890 '                              DATA
1900 RESTORE 2090
1910 FOR I=1 TO 9
1920 READ A,B:CL(I)=A:CY(I)=B
1930 NEXT
1940 FOR I=1 TO 27
1950 READ A$:CR$(I)=A$
1960 NEXT
1970 '
1980 RESTORE 2220:B=0
1990 FOR I=&HD000 TO &HD047
2000 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
2010 POKE I,A:B=B+A:NEXT
2020 IF B<>8921 THEN PRINT"DATA MISS(2220-2300)";CHR$(7);:END
2030 DEF USR=&HD013
2040 DEF USR1=&HD020
2050 DEF USR2=&HD02D
2060 DEF USR3=&HD040
2070 RETURN
2080 '                              DATA1
2090 DATA 1,1,3,1,5,2,8,2,11,2
2100 DATA 14,2,17,3,21,3,25,2
2110 '                              DATA2
2120 DATA "    ","    "
2130 DATA "    ","    "
2140 DATA "    ","  ● ","    "
2150 DATA "    ","    ","    "
2160 DATA "    ","    ","    "
2170 DATA "    ","    ","    "
2180 DATA "  / ","    ","    "," / | "
2190 DATA " \ | ","    ","    ","  | \"
2200 DATA "  ● ","    ","    "
2210 '                              ﾏｼﾝｺﾞ
2220 DATA 7E,4F,54,5D,1B,1B,06,27
2230 DATA 1A,77,1B,1B,2B,2B,10,F8
2240 DATA 79,77,C9,21,EE,F8,CD,00
2250 DATA D0,21,66,F9,CD,00,D0,C9
2260 DATA 21,56,FA,CD,00,D0,21,CE
2270 DATA FA,CD,00,D0,C9,21,A6,F5
2280 DATA CD,00,D0,21,1E,F6,CD,00
2290 DATA D0,21,96,F6,CD,00,D0,C9
2300 DATA 21,76,F8,CD,00,D0,C9,00
```

★問題です。萩の月に過酸化水素水をぶっかけるとどうなるかな？（岡山県津山市・Rくん14才）……【影：答えは「そんなもったいないことするなっつーに」と見城先生がどなり込んでくるでしょう。編：正解？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ついに来た!!感動の巨編!

N-TYPE（エヌタイプ）



Bug太郎

はじめに

いやー，たいへんお待たせいたしました! 製作日数，1か月ちょっとかかったという超大作です。

操　作

[8][2][4][6]で上下左右，スペース・キーで弾発射です（押しっぱなしOKです）。

ものスゲェー内容

まずパワーアップから，

Ⓢ…**スピード・アップ**…自機の動く速度があがる（最初の状態と合わせて3段階）。

Ⓛ…**レーザー・ユニット**…最初，自機は2連射だが，これを取るごとに2連射ずつ増え，最高8連射までできる。

今回も全部で3面まであり，各面異なった親玉が襲ってきます。

1面…“デブカラドブス” こいつは弱いが，迫力あるぞ!シッポも動くぜ!!

2面…“ゴマンドー” これは涙がでるほど感動もんだぁー。こいつの弱点はオリジナルとちがい，スネークの頭に20発ぶちこめ!

3面…“デオズ” 最終面の親玉は，Bug 太郎オリジナル!あなたはこいつを倒すことができるかな!! エンディングは本物で見たことがないので，自分なりに作りました。

プログラムについて

いつもプログラムについては何も書かないのだけれど，今回は書きたい!

とにかく，はじめてメインをオールマシン語にしたので，とっても疲れた。全部ハンド・アセンブラでレポート用紙にして53枚になりました(すごい)!!

♥

最後に

いつもながらリストが長くてすみません。しかし長いだけあって内容ものすごいので，シューティング・ゲームが好きな人なら絶対に打ち込んでもらいたいです。

“よりよいものをBug太郎!!”

★参考にしたゲーム

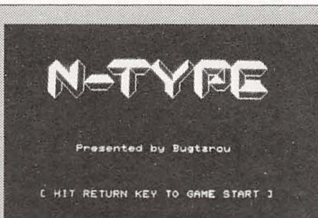
R－TYPE ©IREM

《第1表》変数表

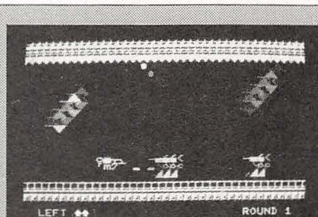
RO	ラウンド数
MS	残り機数
SD	自機のスピード(3〔遅い〕~1〔速い〕)

《第2表》マシン語データ

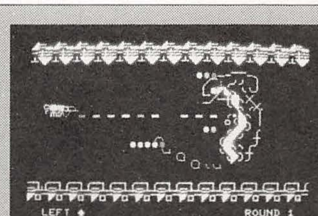
C000~C5AF	面ごとのパターンなど
D000~D37F	キャラクタ・データ
D400~DFFF	メイン・プログラム，その他



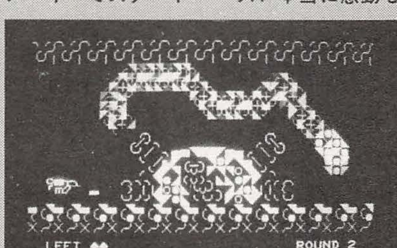
▲《写真1》N-TYPEのタイトル画面。リターン・キーでスタート



▲《写真2》敵の動きは速くてスムーズ!本当に感動ものだよ



▲《写真3》でた!!1面のボス!!しっぽまで動くのにはびっくり



◀《写真4》これは2面のボス。この敵の動きにはア然としてしまうゾ!!



◀《写真5》爆発のようすまで気合いが入っているぞ。もう最高だ!!

★誰とは言わないが，毎月100以上もの投稿にギャグをおり混ぜ，しかも字数を計算に入れて返事を書ける才能のある人を僕は尊敬している。(滋賀県神崎郡・西村利幸16才)……【影:早く私のように立派な大人になるのですよ】

《リスト1》N-TYPEのマシン語・プログラム・リスト

```
10 ' -----[[ N-TYPE MACHINE LANGUAGE DATA ]]-----
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HBFFF
30 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12):PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｶﾞﾏﾝｼﾃ ﾁｮｳﾀﾞｲ｡"
40 GOSUB 50:PRINT "ｵﾜｯﾀｾﾞｲ!":FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:END
50 ' -----[[ READ DATA ]]-----
60 RESTORE 170:NU=170:PD=&HD400
70 READ A$:CS=0:IF A$<>"END" THEN GOSUB 100:NU=NU+10:GOTO 70
80 NU=1140:PD=&HC000
90 READ A$:CS=0:IF A$="END" THEN RETURN ELSE GOSUB 100:NU=NU+10:GOTO 90
100 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D
110 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CS$)GOTO 130
120 RETURN
130 ' -----[[ DATA ERROR ]]-----
140 PRINT NU;"ｷﾞｮｳ ﾆ Bug ﾊｯｹﾝ! ｲﾏｽｸﾞ ﾀｲｼﾞｼｮ｡":BEEP:END
150 ' -----[[ ENEMYS MOVE ]]-----
160 '     0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:SUM
170 DATA CD40D7F5FE01CC50D7F1F5FE02CC40D8F1F5FE03CC30D9F1F5FE04CC20DAF1F5,E5
180 DATA FE05CC50DBF1F5FE06CCA0DBF1F5FE07CC10DCF1F5FE08CC70DDF1F5FE09CCA0,2C
190 DATA DDF1F5FE0ACC30DFF1F5FE0BCC00C0F1F5FE0CCC2AC2F1F5FE0DCC50C2F1C900,52
200 DATA CD00D93AC8E2FE01CC70C3FE02CCC0C4FE03CC40C5CD00D73AB0E2FE01D02AC6,D9
210 DATA E2237CFE0ACC90D422C6E2C360D4000021500AC97DFE50D28FC3C37CC3000000,AF
220 DATA 00002130E20108003AC9E2FE00CAB5D4093DC3ABD47EFE01D2BED43E01C93AC9,E6
230 DATA E23CFE0AD4CDD432C9E23E02C9AFC9007DFE50D2FAC4C3CCC40000000000000000,A7
240 DATA 7DFE50D279C5C34CC50000000000000000FE09D2F8D4C358DD3E0232B0E2C3B7D8,A2
250 DATA 3A00E25F3A01E257DB00FEEBCA30D5FEBBCA40D5FEFBCA50D5FEEFCA70D5FEBF,BB
260 DATA CA60D5DB01FEFECA58D5C39AD50000007AFE0FC814C370D50000000000000000,6B
270 DATA 7AFE0FC814C360D500000000000000007AFE0FC814C380D57AFE04C815C380D5,47
280 DATA 7BFE18C81CDB01FEFECA58D5C380D5007BFE02C81DDB01FEFECA58D500000000,8B
290 DATA 210FD2223DE02100E27E236E67D5CD04E0D17B3200E27A3201E22100D0223DE0,5F
300 DATA 3EE8323FE02100E27E236E67CD04E0C9CD80D6000000003E002106E2F5477EFE,8C
310 DATA 01CC20D623F13CFE02C2BCD5C9000000C370D6060000000000000000AF3210E23A11,5C
320 DATA E22106E24F00097EFE01D209D63E01770C2110E223230DC2F4D53A00E25F3A01,DA
330 DATA E2571472231C1C1C733A11E23CFE02CC16D63211E2C9AFC9000000000000000000,30
340 DATA E5042110E2C5232305C226D6E57E23666FE5215DD2223DE0E1E5CD04E0E12424,39
350 DATA 7CFE25D260D6E1E52377214ED2223DE03EA8323FE0E17E23666FC390D6000000,3E
360 DATA E1C105480600210 6E2093600E1C900003A10E23CFE05CAD3D53210E2C9000000,B1
370 DATA DB09FEBFCCD0D5FEBBCCD0D5C9000000E5CD04E0E122B4E2C1E122B2E2AFE521,41
380 DATA 30E2F5E57EFE00C4B8D6E10108 0009F13CFE10C2A2D6E1C9C300DD237E23666F,05
390 DATA ED5BB4E27A94DAD0D6FE03DAD8D6C900FEFFD2D8D6C900007B95DAE2D6FE03DA,81
400 DATA E3D6C92A02E2237EFEFFC8C3B0D80000000000000000000000000000000000000,41
410 DATA 3E002130E2F5E57EFE00C400D4E101080009F13CFE10C205D7C900000000000,F4
420 DATA 2A02E2232346237 0C900000000000000000000000000000000000000000000000,F6
430 DATA 002202E2235E23562346C90000000000005C2B8D706037021E3D1223DE02A02E2,23
440 DATA 23232323204E27E23666FE5CD04E0E1257CFE01DAB0D7E52A04E223237EE1FE,1A
450 DATA 01CAF0D72CE5444D2A04E27123702126D0223DE03E48323FE0E1CD04E02A02E2,15
460 DATA 23235615CCD0D772C300D8000000002A02E23E0077C900702A02E223232323,C7
470 DATA 2204E2C300D800000000000000000001606E52A04E223237EFE01CAE3D73E01,3A
480 DATA 77E1C93E00C3E0D70000000000000000002DC385D70000000211BD0C900000000,FA
490 DATA 2A04E27E23666FED5B00E27B94DA16D8FE03DA20D8C9FEFDD220D8C900000000,B1
500 DATA 7A95DA2BD8FE03DA31D8C9FEFFD231D8C92A02E27EFE03CA80D93E0132B0E2C9,B6
510 DATA 05C288D8CDA0D82A02E223232323204E22B2B567AFE04CC90D8FE03CC94D8FE,A1
520 DATA 02CC98D8FE01CC9CD8223DE03EC8323FE02A04E27E23666FD5CD04E0D115CA8A,59
530 DATA D82A04E22B2B72C970C92A02E2AF77C9212DD2C92138D2C92143D2C921E3D1C9,29
540 DATA 0603700601CD41E0C90000000000000003DC2E0D8CDE0D93E0277233EFF77233E,63
550 DATA 0477233E0377AF2AB2E277215DD2223DE02AB4E2CD04E0C90000000000000000,03
560 DATA CD60DE770602CD41E0C3C6D800000000032B7E2C313D9E1210010C328D9000000,29
570 DATA CDB0D53AB7E23DC2F0D83AB6E232B7E2CD00D5CD60E02AB8E27E32B1E2231100,73
580 DATA 18E5ED52D2F6D8E122B8E2C9000000005C2B8D706037021E3D1223DE02A02E2,33
590 DATA 232323232204E27E23666FE5CD04E0E1257CFE01DAB0D7E5444D2A04E2712370,0C
600 DATA 2B2B2B7E2110D0FE01CCF8D7223DE03EA8323FE0E1CD04E0C300D8000000000,3D
610 DATA 21E3D1223DE02A04E27E23666FCD04E02A02E2AF7723237EFE02CAB8D9000000,9E
620 DATA 0000067FCD41E0065FCD41E03AB6E2FE01C83D32B6E2C9000640CD41E006FECD,34
630 DATA 41E03A75D6FE02C83D3275D63AC8D53C3C32C8D5320ED6AF3210E2C900000000,F8
640 DATA 2A02E27EFE01C250DD3AB1E2FE02D2B7D8CD16D93AB1E2FE7FD210DA2A02E23E,B6
650 DATA 0377233EFF77233E01C3C1D80000000002A02E23E0377233EFF77233E02C3C1D8,6B
660 DATA 05C289DACD20D7215DD2223DE02A02E22323232322 04E27E23666FE5CD04E0E1,0C
670 DATA ED5B04E213131AFE01CA98DAFE02CAA2DA131AFE01CAACDAFE02CAB6DAE5444D,3B
680 DATA 2A04E27123702151D2223DE03EC8323FE0E1CD04E03E013211D83226D8CD00D8,AF
690 DATA 3E033211D83226D8C9702A02E2232323232204E2C375DA002D7DFE03DAB0D7C3,48
700 DATA 51DA2C7DFE11D2B0D7C351DA257CFE01DAB0D7C35DDA247CFE25D2B0D7C35DDA,3B
710 DATA 2A04E27E23666F242C0E0A1130E21AFE00CAE0DAE52108001 9EBE10DC2CEDAC9,E0
720 DATA ED53C0E23E0412133EFF12133E03121312137D12137C1213ED53C2E2CD00DBC9,CE
730 DATA ED5B00E27B94DA13DBFE03D21BDB0600C325DBFEFDDA20DBC30EDB0602C325DB,DA
740 DATA 0601C325DBE52AC2E22370E17A95DA3DDBFE03D245DB06002AC2E270C9FEFFDA,C9
750 DATA 4ADBC336DB0602C338DB0601C338DB00CD16D93AB1E2FE20D2B8D72131D02267,67
760 DATA DA3E28326DDA3EC93275DA21E3D1CD2ADA2151D22267DA3EC8326DDA3E3E3275,30
770 DATA DACD16D93E0032C8DA3AB1E2FEE6D4C0DA3E2C32C8DAC300D800000000000000,A0
780 DATA 05C2B8D70604702 13CD02267DA3EE8326DDA3EC93275DA21E3D13E0F32A5DA3E,98
790 DATA 2432B9DACD2ADA2151D22267DA3EC8326DDA3E3E3275DA3E1132A5DA3E2532B9,2B
800 DATA DA2A02E223237E3D77C201DC3E04772A04E2232322C2E22A04E27E23666FCD00,27
810 DATA DBCD16D93AB1E2FEFAD4C0DAC300D80005C2D0DC0603703EC93270D721EED1CD,7E
820 DATA 5AD73E253270D722C4E22A02E223237E2AC4E2FE01D2E0DC257CFE01DAB0D7E5,EA
830 DATA C12A04E2712370C35EDCED5B04E213131AFE01CCB0DCFE02CCC0DCC33FDC3EC9,E4
840 DATA 3270D73EA8323FE02147D0CD5AD73E253270D7CD16D921A0DC22FDDACDF0DC3E,EB
850 DATA 0332EDDA2100DB22FDDA3E053211D83226D8CD00D83E033211D83226D8C90000,79
860 DATA 2AC2E23E0077233E0177C90000000002D7DFE04DAB9DCAFC93E0212AFC90000,82
870 DATA 2C7DFE0DD2C9DCAFC93E0112AFC9000702A02E2232323232204E2C38ADC0000,A7
880 DATA 3D2A02E22323772AC4E2C34ADC000003E0132EDDA3AB1E2FED0D4C0DAC90000,CB
890 DATA FE07D20BDDCD40D7C3BBD6FE07CA30DDFE08CA30DDFE09CA40DEFE0BCA22C1FE,53
900 DATA 0CCA38DDFE0DCA5EC3C90000000000003E0532CAD632DED6CD05DD3E0332CAD6,67
910 DATA 32DED6C9000000000000000000000000FE07D2F0D4C3B7D83EC93227DCCD17DC,98
920 DATA 3E223227DC2A02E2C3B7D80000000000C5E52162D02269DC3E683264DC3E0632,E7
930 DATA 15DCE1C1CD10DC2147D02269DC3EA83264DC3E033215DCC900000000000000000,70
940 DATA 05C200DE0610702A02E2232323232204E2237EFE0DDAC4DD2B6E6725E57C2A04,A8
950 DATA E22377E12A04E27E23666FE5217DD0223DE03E48323FE0E1CD04E0CD16D93AB1,85
960 DATA E2FEF5D410DE2A04E2237E3C3C773E0CCD8FDC2A04E2237E3D3D77C900000000,24
970 DATA 702A02E2232323232204E2C3DBDD0000CD16D93AB1E2FE0BD210DEF52A04E27E,62
980 DATA 23666F2424F1856FE521A0DC22FDDAE1CDC9DA2100DB22FDDAC9000000000000,AF
990 DATA 3E0732CAD63E0C32DED6CD40D7237E23666F2424CDC0D63E0332CAD632DED6C9,31
1000 DATA 57E52A02E27EFE09D470DEE17AC90000FE09CA98DEFE0BCA20C1FE0CCA33C2FE,CF
1010 DATA 0DCA40C3C900000000000000000000142AB4E27DFE09CAA0DEFE0ACAA0DEC9,5C
1020 DATA 15D53E6832D3DD3EC932DBDD2A02E22323232323E5CDC7DDE13E4832D3DD000000,9C
1030 DATA 3ECD32DBDDD1C900000000000000000000E150F161018101A101C0F1D01010100,84
1040 DATA 0000010101010100010101010000002020202000002020202000202020000000,21
1050 DATA 2180E211D0DEAFF53E0A77233EFF7723F177F5233E0177231A7723131A772313,86
1060 DATA AF77233E037723F13CFE06DA07DFC90005C2C0DF061070CDE0DF00E57C2A04E2,C7
1070 DATA 2377E1E511DCDE2A02E223237E835F2A04E223237EFE00CA63DF473E06835F05,2F
1080 DATA C25BDF1AE1FE01CCA6DFFE02CCA8DFE57D2A04E277E121EBD022CDDD3EC932DB,20
1090 DATA DDCDC4DD217DD022CDDD3ECD32DBDD2A04E223237EFE05DA9FDFAF77C3A1DF3C,4E
1100 DATA 773E02C38CDC2DC92CC92109D2223DE03EC93270D7CD5DD73E253270D7C90000,2E
1110 DATA 702A02E2232323232204E2232323C3A1DF0000000000000000000000000000,BE
1120 DATA CDAADF3A35E2FE0DD825C9000000000000000000000000000000000000000000,78
1130 DATA END:' -----[[ MAIN ROUTINE ]]-----
1140 DATA 05C262C00615702A02E22323232204E22B2B7EFE01CA37C02A04E223237E32,B0
1150 DATA F1D03CFE09D42CC077C337C0E52A02E22323060170E1C93EC93270D73E88323F,06
1160 DATA E021F1D0CD5AD73E253270D72A04E27EFE0BD460C0773E143211D83E0C38FDC,7F
1170 DATA 3DC9702A02E223232323204E2C356C00A0B08080801010202030303030304,3A
1180 DATA 04040303030303020203040504040404050505050607070707FF0F0907070801,9A
1190 DATA 0807070801010101020202030303040405050505060707070708080101010203,83
1200 DATA 0303030304030303030304050504030203030302030203040302030303403,65
1210 DATA 040506060707070808070606FF0A1A02020101080807070707070707070707,CE
1220 DATA 06060605060707070706070801080605050505040304050407FFFE0000000000,89
1230 DATA 14C93E1432CAD63E0832DED6CD40D7237E23666FC354DE000000000000000000,9F
1240 DATA 2160E21170C0AF0603F53E0C77233E147723AF772370CD71C1231A7723131A77,54
1250 DATA 2313732372231170C0F13CFE0ADA49C1C93E068047C900000000000000000000,58
1260 DATA 05C2B8D706027021E3D1CDADDFE52A04E223235E23561AFEFFE1CA09C2FE01CC,66
1270 DATA A6DFFE02CCF9C1FE03CCFCC1FE04CCFEC1FE05CCA8DFFE06CC01C2FE07CC04C2,A2
1280 DATA FE08CC06C213E57D2A04E277E17C2A04E223772372323722A02E27DFE60CAEEC1,2A
```

★影さん，編さん聞いてください。僕は，この15年間，12回しか懸賞に当たったことがありません！（山口県宇部市・呂王15才）……【影：私なんか，くさったみかんを食べてもあたったことがないんだゾ!!編：もー!!】

```
1290 DATA 3E48323FE0219ED1CDADDFC300D83EC8323FE02193D1C3E8C12D24C924C92C24,FA
1300 DATA C92C25C925C92D25C9131AFEFECC26C21A2A04E27713231A771323732372 2B2B,C5
1310 DATA 2B2B3EA077C91170C0C93A32E2FE00C8C380C1142A02E27DFE60CC3EC2C92323,6E
1320 DATA 237EFE03D015D53E28CDF0C1D1C9000005C2B0C20603702119D2CDADDFE52424,1E
1330 DATA 24CD04E0E1E5CD16D93AB1E2FEF0D4C0C2E1ED5B04E213131AFE01CCB0DCFE02,0E
1340 DATA CC27C3131AFE01CCD1C2FE02CCFAC23E88323FE0CD1BC3CDADDFCD16D93AB1E2,6D
1350 DATA FEFAD4C0DA3E06C38CDC00000000000000702A02E2232323232204E2C39AC20000,06
1360 DATA 2A04E22323237EFE01D03E01772BAF77C92525257CFE04DCF6C2E53E28323FE0,B3
1370 DATA 21CFD1223DE02A04E27E23666F242424CD04E0E1AFC93E0212C92424247CFE20,1D
1380 DATA D405C3AFC9AF121BE52A04E27EE1FE0AD217C33E0212C93E0112C9444D2A04E2,CE
1390 DATA 7123702 1A9D1C93E0C32C3DCCDC0DC3E0D32C3DCC9000000000000000000000000,D1
1400 DATA 3E28323FE0D5E521A9D1223DE02A02E223232323 7E23666FCD04E0E1D1C93E06,CB
1410 DATA C332DD00000000000000000000000000CD16D92AC6E27CFE09D294D4CD01C4FE,AD
1420 DATA F0D4C0C3CD16D93AB1E2FEFBD411C42AC6E27CFE0ACC9AC3AFC93A30E2FE01D0,84
1430 DATA 2130E23E0977233E1E7723233E0177233E0477233E1C77CD00DF3EC93260E0C9,A1
1440 DATA CDA2D4FE02C83E0177237723CDFCC37723E5CD16D93AB1E2FE07D2D2C3060680,0A
1450 DATA E177233E247723E5CD16D93AB1E2FE80D2F8C33E01C3F9C3AFE177C93E037723,59
1460 DATA C9FE01CC0AC43AB1E2C97DFE60CC30C4C9CDA2D4FE02C83E0577233E04772323,43
1470 DATA 233E0F77233E247723AF77233E0177C92180E23E0777233E2877233E6477233E,AA
1480 DATA 0377233E0877233E227723E5CD16D93AB1E2FE80D25CC43E01C35EC43E02E177,11
1490 DATA 23AF77C9CDA2D4FE02C83E0677233E0277237 7233E047723E5CD16D93AB1E2FE,B7
1500 DATA 07D279C4060680E177233E247723AF772377C9CDA2D4FE02C83E0877233E1477,56
1510 DATA 233E0177233E067723E5CD78C4E1233E2277C9CDA2D4FE02C8C333C400000000,31
1520 DATA CD16D92AC6E27CFE09D2D0D43AB1E2FEF0D4C0C3CD16D93AC7E2FE02DAEAC43A,FA
1530 DATA B1E2FEF0D464C4CD16D93AC7E2FE03D2FAC43AB1E2FEFDD4B3C42AC6E27CFE0A,16
1540 DATA CC05C5AFC93A30E2FE01D02130E23E0B77237723AF77233E1577233E1177233E,36
1550 DATA 0A77233E017723AF77CD40C13EC93260E0C900000000000000000000000000000,B3
1560 DATA CD16D92AC6E27CFE09D2E0D43AB1E2FEFCD493C4CD16D93AC7E2FE03DA6AC53A,6C
1570 DATA B1E2FEE0D464C4CD16D93AB1E2FEF4D4C0C32AC6E27CCD01C42AC6E27CFE0ACC,41
1580 DATA 84C5AFC93A30E2FE01D02130E23E0D77233E647723AF77233E0377233E0A7723,36
1590 DATA 3E2077233E027723AF773EC93260E0C900000000000000000000000000000000,3A
1600 DATA END
```

《リスト2》N-TYPEのメイン・プログラム・リスト

```
10 ' -----[[ N-TYPE ]]----- By Bugtarou   1987 DEC.
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32
30 CLEAR 300,&HBFFF:DEFUSR=&HD460:DEFUSR1=&HE040:DEFUSR2=&HD700
40 DEFUSR3=&HD900
50 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12):GOSUB 760
60 IF(PEEK(&HD000)=2)*(PEEK(&HE09A)=224)GOTO 80
70 PRINT "WARMING UP NOW!":GOSUB 820
80 GOSUB 550
90 ' -----[[ MAIN LOOP ]]-----
100 A=USR(0):ST=PEEK(&HE2B0):IF ST=1 GOTO 490
110 ' -----[[ ROUND CLEAR ]]-----
120 ON RO GOSUB 150,250,270:POKE &HE2C6,0:POKE &HE2C7,0
130 SD=PEEK(&HE2B6):RO=RO+1:IF RO>3 THEN 290
140 GOSUB 670:GOTO 90
150 ' -----[[ ROUND 1 BOSU EXPLOSION ]]-----
160 N=8:M=10:YM=1:SR=&HE280
170 FOR I=SR TO &HE2A8 STEP 8:X=PEEK(I+5):Y=PEEK(I+4)
180 GOSUB 230:POKE I+4,Y-YM:NEXT I:I=&HE238
190 FOR T=0 TO 100:X=PEEK(&HE235)+RND(1)*N:Y=PEEK(&HE234)+RND(1)*M
200 IF(PEEK(I)=0)*(T<80)THEN GOSUB 230
210 I=I+8:IF I>&HE2A8 THEN I=&HE238
220 A=USR3(0):A=USR2(0):NEXT T:RETURN
230 POKE I,2:POKE I+1,&HFF:POKE I+2,4:POKE I+3,3
240 POKE I+4,Y:POKE I+5,X:RETURN
250 ' -----[[ ROUND 2 BOSU EXPLOSION ]]-----
260 POKE &HE230,0:N=19:M=6:YM=0:SR=&HE260:GOTO 170
270 ' -----[[ ROUND 3 BOSU EXPLOSION ]]-----
280 POKE &HE230,0:N=4:M=4:I=&HE238:GOTO 190
290 ' -----[[ ENDING ]]-----
300 COLOR 2:PRINT CHR$(12):LOCATE 11,0:LINE(3,0)-(74,22*4),PSET,1,B
310 PRINT " CONGRATULATIONS ":LINE(6,2*4)-(17*2+1,11*4),PSET,5,B
320 PA=&HD262:FOR J=3 TO 10:FOR I=4 TO 16:P=PEEK(PA)
330 IF P=&HE0 THEN CO=7:GOTO 350 ELSE IF(P=&H3D)+(P=&H2D)THEN CO=5:GOTO 350
340 IF P=&HA5 THEN CO=1 ELSE CO=6
350 COLOR CO:LOCATE I,J:PRINT CHR$(P):PA=PA+1:NEXT I,J
360 COLOR 6:LOCATE 21,3:PRINT "PILOT DATA'S":COLOR 7
370 M$(0)="NAME. Beat Tiger":M$(1)="AGE.    eighteen"
380 M$(2)="RANK.    captain":M$(3)="      Thank you.♥"
390 FOR I=0 TO 3:LOCATE 19,6+I:PRINT M$(I):NEXT I:COLOR 4:LOCATE 3,14
400 PRINT "STAFF ";:COLOR 5:PRINT "CHARACTOR DESIGN":LOCATE 9,15
410 PRINT "GAME BALANCE AND":LOCATE 9,16:PRINT "ALL PROGRAMMED ";:COLOR 7
420 PRINT "By Bugtarou":LOCATE 10,19:PRINT "[ HIT RETURN KEY ]":RESTORE 460
430 READ MS:IF MS=999 THEN 450 ELSE IF MS=0 THEN FOR I=0 TO 9:NEXT:GOTO 430
440 A=USR1(MS):A=USR1(MS):GOTO 430
450 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 450 ELSE 80
460 DATA 42,42,42,42,42,38,38,38,38,38,32,32,32,32,34,34,38,38,34,34,34,34
470 DATA 42,42,42,42,00,50,50,50,50,00,50,38,38,38,38,42,42,38,38,38,38,42
480 DATA 42,42,42,42,999
490 ' -----[[ DIED ]]-----
500 X=PEEK(&HE200):Y=PEEK(&HE201):FOR I=&HE0 TO &HEF
510 LINE(X,Y)-(X+3,Y+1),CHR$(I),RND(1)*7+1,B:A=USR1(3):NEXT I
520 MS=MS-1:IF MS=>0 THEN SD=3:GOSUB 660:GOTO 90
530 COLOR 6:LOCATE 14,8:PRINT "GAME OVER!"
540 FOR T=0 TO 1500:NEXT T:GOTO 80
550 ' -----[[ TITLE ]]-----
560 COLOR 7:PRINT CHR$(12):LOCATE 0,3:TT=7:JI=0:RT=0
570 FOR J=3 TO 7:FOR I=5 TO 34:P=PEEK(&HD2E0+JI):IF J>4 THEN TT=5
580 IF(P=&H87)+(P>&HE3)*(P<&HE8)THEN TC=TT ELSE TC=1
590 COLOR TC:LOCATE I,J:PRINT CHR$(P):JI=JI+1
600 IF INP(1)=127 THEN I=34:J=7:RT=1
610 NEXT I,J:COLOR 7:LOCATE 9,14:PRINT "Presented by Bugtarou"
620 LOCATE 4,20:PRINT "[ HIT RETURN KEY TO GAME START ]"
630 IF(INKEY$<>CHR$(13))*(RT=0)GOTO 630
640 ' -----[[ VARIABLE ]]-----
650 RO=1:MS=2:SD=3:POKE &HE2C6,0:POKE &HE2C7,0
660 POKE &HD675,5:POKE &HD5C8,2:POKE &HD60E,2
670 FOR I=&HE202 TO &HE2C5:POKE I,0:NEXT I:POKE &HE2B9,&H10
680 POKE &HE200,10:POKE &HE201,8:POKE &HE060,&H3E:E=0
690 POKE &HE2C8,RO:POKE &HE2C9,E:POKE &HE2B6,SD:POKE &HE2B7,SD
700 ' -----[[ SCREEN ]]-----
710 PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 30,22:PRINT "ROUND";RO
720 COLOR 6:LOCATE 2,22:PRINT "LEFT ";STRING$(MS,"♠")
730 FOR I=0 TO 36 STEP 3:COLOR CG(RO):LOCATE I,18
740 PRINT GM$(RO*2-2):LOCATE I,0:PRINT GM$(RO*2-1):NEXT I
750 RETURN
760 ' -----[[ ETC. CHARACTOR ]]-----
770 C$=CHR$(31):A$=CHR$(29):C$=C$+A$+A$+A$
780 GM$(0)=" ┌─┐"+C$+"┴═┴"+C$+"▔◤□":GM$(1)="▁◢═"+C$+"═─╪"+C$+"◤┴◥":CG(1)=7
790 GM$(2)=" ╱◥▆"+C$+"╰●("+C$+" ╯╳":GM$(3)=" ╭╮"+C$+" ╯╭"+C$+"╯|╰":CG(2)=2
800 GM$(4)="|  /"+C$+"◢//"+C$+"◤/◢":GM$(5)="◤/◢"+C$+"//◤"+C$+"/  |":CG(3)=4
810 RETURN
820 ' -----[[ READ DATA ]]-----
830 RESTORE 940:NU=940:PD=&HD000
840 READ A$:CS=0:IF A$<>"END" THEN GOSUB 870:NU=NU+10:GOTO 840
850 NU=1230:PD=&HE000
860 READ A$:CS=0:IF A$="END" THEN RETURN ELSE GOSUB 870:NU=NU+10:GOTO 860
870 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D
880 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CS$)GOTO 900
890 RETURN
900 ' -----[[ DATA ERROR ]]-----
910 PRINT NU;"ｷﾞｮｳ ﾆ Bug ﾊｯｹﾝ! ｲﾏｽｸﾞ ﾀｲｼﾞｼｮ｡":BEEP:END
920 ' -----[[ CHARACTOR DATA ]]-----
930 '      0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:SUM
940  DATA 02046384919DA26DB8940202EEE5EFEE0303E491E55B4C5DE690E70303E480EF,44
```

★右手で鼻をつまんで，左手で口をおさえてごらん！そんなことしてたら死んじまうよ!!（和歌山県東牟婁郡・井上敏美16才）……【**影**：うわっ死にそうだ!!そういうわけなので今日は早退します。**編集長**：何を言っとるのかね。】

作品No.4-30

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

シューティング・アクション・ゲーム

カモン
Come On



さびしんぼう

▶内　容

怪物さんが突然攻めてきたのです。怪物には，まったく我々の攻撃が通じない。しかし，怪物は昼間しか行動できない。夜まで守るのだ！

▶PLAY

2 8 で右にいる自分を動かし，左の巣からやってくる怪物に対し，スペース・キーでビームを発射してください。怪物はビームを受けるとうしろへとさがります。怪物が右へ行ってしまうとゲーム・オーバー。またときどき，巣の前が赤く光り，巣から赤いビームがでることがあります。これに当たってもゲーム・オーバー。しかし，このビームにはそれ以外にも…。

このようにして，右上スミに●が五つ並ぶまで守ってください。全9面です。

あと，怪物のどれかにリーダーがいます。こいつは，攻めてきやすいので注意してください。リーダーの位置は面ごとにちがいます。

ビームを普通に怪物に当てれば100点ですが，巣の前にいるときは200点です。はじめのほうは簡単ですが，あとの面は…。

▶その他

プログラムはいがいと短いので，すぐ打ち込めると思います。テクニックといえるものはありません。まぁ初心者にはいいでしょう。PC－8001mkIIは無敵だ！END。

《第1表》変数表

SC	点
R	面
X，Y	自分の位置
N(x)，H(x)	x番の敵の位置
HS	ハイスコア
TI	タイム(0→100)
I，J	雑用
BM，BT，AY	巣，ビーム関係

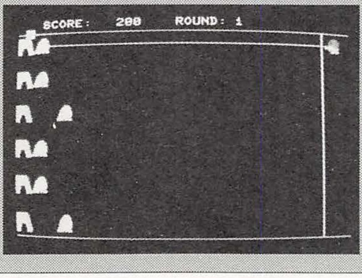
CHECKER FLAG

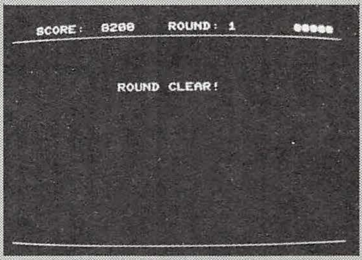
編：シンプルなプログラムですね。
Dr.D：リストは短くまとめているぞ!! キャラクターはけっして良くできているとは言えないが，キャラクター・データは短くまとめているゾ!!
編：ゲーム内容にもう少しバリエーションがほしいですね。
Dr.D：このリストを骨組にしていろいろなサブ・ルーチンを加えてみてもおもしろいだろう。



▲《写真1》タイトル画面。登場キャラクターの紹介です

▼《写真2》こうやって敵にビームを当てて右側にこさせないようにする





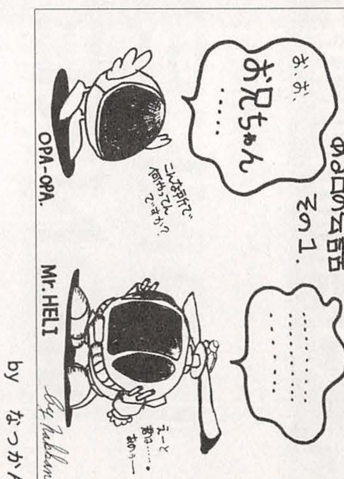
▲《写真3》右上の○が5個並ぶまでがんばるとラウンド・クリア

★突然ですが，だれか変人じゃなくて恋人になってくれーくれーくれ～(エコー)。空しいですねー影さん！(秋田県男鹿市・アドル・クリスティン14才)……【影：なんで私に同意を求めるんだ!!編：決まってるでしょう！】

Come Onのプログラム・リスト

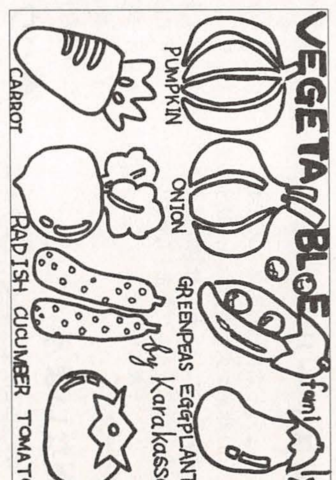
```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■■■■■ Come On! by Sabisinbou ■■■■■
30 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:HS=500
50 DIM A%(33),B%(33),C%(33),N(6),L(9):CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3
60 '■■■■■■■■ DATA READ ■■■■■■■■
70 FOR I=0 TO 33:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
80 FOR I=0 TO 33:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
90 FOR I=0 TO 33:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
100 FOR I=1 TO 9:READ L(I):NEXT
110 '■■■■■■■■■■ A COMPUTER ■■■■■■■■■■
120 CMD LINE(20,20)-(300,180),7,B:FOR I=0 TO 1000:NEXT
130 FOR I=1 TO 7:LOCATE 18,7:COLOR I:PRINT"a"
140 FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:FOR I=0 TO 1000:NEXT
150 FOR I=1 TO 7:LOCATE 15,7:COLOR I:PRINT"Computer"
160 FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:FOR I=0 TO 7000:NEXT:GOTO 200
170 '■■■■■■■ SCORE ■■■■■■■■
180 LOCATE 2,0:PRINT USING"SCORE:#####0";SC:RETURN
190 '■■■■■■■ SHOKI ■■■■■■■■
200 GOSUB 740:SC=0:R=1
210 '■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■
220 CMD CLS 3:CMD LINE(0,12)-(319,12),2:GOSUB 180
230 LOCATE 18,0:PRINT USING"ROUND:##";R
240 CMD LINE(292,13)-(292,194),3:X=296:Y=16:CMD PUT@(X,Y),A%
250 CMD LINE(0,195)-(320,195),2:TI=0:BM=0:BT=0:AY=0
260 FOR I=1 TO 6:H(I)=I*32-16:CMD PUT@(0,H(I)),C%
270 CMD PUT@(16,H(I)),B%:N(I)=16:NEXT
280 FOR I=0 TO 80:LOCATE 20,11:COLOR I MOD 7+1:PRINT"START!"
290 BEEP1:FOR J=0 TO I¥20:BEEP0:NEXT J,I:COLOR 7:LOCATE 20,11:PRINT SPC(10)
300 '■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
310 I0=INP(0):I1=INP(1):IF I0+I1=510 THEN 350
320 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:VY=32*((I1=254)-(I0=251))
330 IF (Y=16 AND VY=-32) OR (Y=176 AND VY=32) THEN VY=0
340 Y=Y+VY:CMD PUT@(X,Y),A%
350 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 520
360 IF BM THEN 640
370 WH=(RND(1)*(6+(10-R))):IF WH>6 THEN 400 ELSE IF WH=0 THEN GOSUB 590
380 CMD LINE(N(WH),H(WH))-(N(WH)+15,H(WH)+15),0,BF:N(WH)=N(WH)+24
390 CMD PUT@(N(WH),H(WH)),B%:IF N(WH)>280 THEN 690
400 TI=TI+1:LOCATE 33,0:PRINT LEFT$("●●●●●",TI¥20):IF TI<100 THEN 310
410 '■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■
420 CMD LINE(0,13)-(320,194),0,BF:A$="ROUND CLEAR!"
430 FOR I=1 TO 12:LOCATE 11+I,7:PRINT MID$(A$,I,1)
440 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
450 R=R+1:FOR I=0 TO 5000:NEXT:IF R<10 THEN 220
460 '■■■■■■■ Happy End ■■■■■■■■
470 A$="HAPPY END!":FOR I=1 TO 10:LOCATE 14+I,9:COLOR3:PRINT MID$(A$,I,1)
480 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
490 LOCATE 10,17:COLOR4:PRINT "ALL ROUND CLEAR!"
500 FOR I=1 TO 10000:NEXT:GOTO 200
510 '■■■■■■■ BACK ■■■■■■■■
520 BX=X¥8-1:BY=Y¥8+1:COLOR 6:NU=(BY-3)¥4+1
530 LINE(N(NU)¥8,BY)-(BX,BY),"‾",6:BEEP1:FOR I=0 TO 30:NEXT:BEEP0
540 LINE(N(NU)¥8,BY)-(BX,BY)," ",7:IF N(NU)=16 THEN SC=SC+10:GOTO 570
550 CMD LINE(N(NU),H(NU))-(N(NU)+15,H(NU)+15),0,BF
560 N(NU)=N(NU)-8:CMD PUT@(N(NU),H(NU)),B%
570 COLOR7:SC=SC+10:GOSUB 180:RETURN
580 '■■■■■■■ BEAM 1 ■■■■■■■■
590 WH=L(R):IF BM THEN RETURN ELSE BM=1:RN=(RND(1)*5)+1:BT=3
600 AY=H(RN)¥8:LOCATE 0,AY:COLOR 2:FOR I=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT
610 PRINT"■■";CHR$(29);CHR$(29);CHR$(31);"■■":COLOR 7
620 RETURN
630 '■■■■■■■ BEAM 2 ■■■■■■■■
640 BT=BT-1:IF BT THEN 370
650 LINE(0,AY)-(40,AY+1),"■",2,BF:BEEP 1
660 LINE(0,AY)-(40,AY+1)," ",7,BF:BEEP 0:COLOR 7
670 IF AY<>Y¥8 THEN BM=0:GOTO 370
680 '■■■■■■■■ Game Over ■■■■■■■■
690 FOR I=0 TO 2000:NEXT:CMD LINE(0,13)-(320,194),0,BF:FOR I=1 TO 7
700 COLOR I:LOCATE 14,7:PRINT "GAME OVER":FOR J=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT J,I
710 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 13,12:COLOR 5:PRINT "HIGH SCORE!"
720 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 200
730 '■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■
740 CMD CLS3:LOCATE 0,2:COLOR 6
750 PRINT SPC(8);"■■■ ■■■ ■■■ ■■■      "
760 PRINT SPC(8);"■   ■ ■ ■■■ ■        "
770 PRINT SPC(8);"■   ■ ■ ■ ■ ■■■      "
780 PRINT SPC(8);"■■■ ■■■ ■ ■ ■■■ ON!"
790 LOCATE 11,19:COLOR3:PRINT "HIT SPACE KEY!"
800 LOCATE 15,15:COLOR 4:PRINT"1988"
810 LOCATE 11,22:PRINT USING"HI-SCORE:#####0";HS
820 LOCATE 7,12:COLOR 7:PRINT "Program by Sabisinbou"
830 CMD LINE(0,16)-(320,48),1,BF:CMD PUT@(80,70),C%
840 CMD PUT@(140,70),B%:CMD PUT@(180,70),A%
850 IF INP(9)=191 THEN CMD CLS3:RETURN ELSE 850
860 '■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■
870 DATA 0020,0010,0000,0000,0500,0054,1500,0055,5500,4055,4501
880 DATA 5055,4501,5055,5501,5055,5501,5055,5500,4055,5500,4055
890 DATA FFFF,A0FA,8F02,80EA,A200,80AA,0A00,A0AA,2A00,808A,0000,0000
900 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,00FF,0300,C0FF,0F00,F0FF,3F00
910 DATA 70DF,FF00,70DF,FF00,FCFF,FF00,FCFF,FF03,FCFF,FF03,FCFF
920 DATA FF03,FCFF,FF0F,F0FF,F30C,F0FF,CF3C,3C33,CC33,CC30,0000,0000
930 DATA 0020,0010,AAAA,00A8,AAAA,00AA,AAAA,80AA,AAAA,80AA,AAAA
940 DATA 80AA,AAAA,A0AA,AAAA,A0AA,AAAA,A0AA,FFAA,A0FE,C0AA,A80E
950 DATA C0AA,A80E,C0AA,A80E,00AB,AA03,00AB,AA03,00AB,AA03,00AB,AA03
960 DATA 3,4,3,4,5,2,5,1,6
```

評…そういえば似てる(編)



by なっかん

評…ギョエーッ(影)



by 黒沢 誠

★つぐ美さん。好きです。大好きです。ククレカレー。(埼玉県狭山市・**稲葉雄一16才**)……【**つぐ美**:稲葉くん。好きです。大好きです。ボンカレー。**編**:おーっと!つぐ美ちゃんの逆襲がはじまった!!**影**:今のうちに逃げよう!!】

作品No.4-31

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

バナナを取るパズルゲーム

DONKEY（ドンキー） MONKEY（モンキー）

住　陽一



◆ストーリー

ちょっと間抜けなおさるの“モンくん”は蜂蜜が大好き。でも，蜂蜜のある森の中には恐ろしい怪物が住んでいます。なんとかして蜂蜜をなめたい“モンくん”は森の中へと入っていったのでした。

◆ないよう

森の中にはなぜかスプリングが置いてありそこを通ると後ろへジャンプします。それはやってみるのがよいでしょう。そして，それをうまく使いこなしてクリアしてください。蜂蜜を取るとパワーアップして怪物にボディ・アタックすることができます(500点)。

クリアはなぜか道に落ちているバナナを食べてしまえばクリアです。もちろん，怪物に(ノーマルのとき)当たったり，森の中から飛びだせばアウトです。

◆ハウトウプレイ

テンキーの[2][4][6][8]で“モンくん”を上下左右に動かしてください。蜂蜜を取ったりするのは通過するだけでけっこうです。

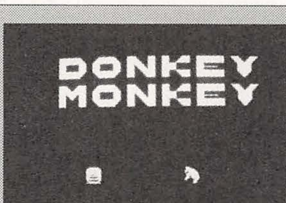
◆プログラム

REM文で細かく区切ってあるのでわかりやすいと思います。

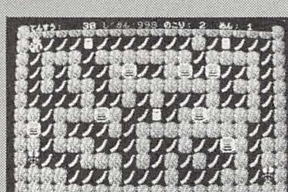
◆さいごに

8001mkIISRが消え去らないようみなさんもがんばってください。

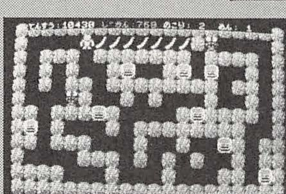
★　　　　★



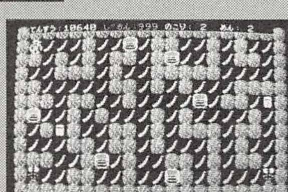
◀《写真1》タイトル画面。スプリングとモンくんがデモをやってくれます



▶《写真2》ゲーム・スタート!!モンくんを操作してすべてのバナナを取ろう



◀《写真3》やった！この7個のバナナを取れば面クリアだ!!



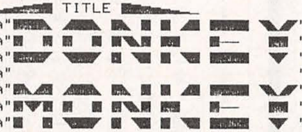
▶《写真4》これは2面。スプリングと蜂蜜を使う場所をよく考えよう

DONKEY　MONKEYのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2:WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1,1:GOSUB910:DEFINT A-Z
20 DIM M%(259),E%(51),K%(207),T$(6),P$(9,2),BL(3),L(19,11)
30 FOR I=0TO102:READ M$:M%(I)=VAL("&H"+M$):NEXT
40 FOR I=156TO259:READ M$:M%(I)=VAL("&H"+M$):NEXT
50 FOR I=0TO51:READ E$:E%(I)=VAL("&H"+E$):NEXT
60 FOR I=0TO207:READ K$:K%(I)=VAL("&H"+K$):NEXT
70 FOR I=0TO2:FORJ=0TO9:READ P$(J,I):NEXTJ,I
80 FOR I=1TO3:READ BL(I):NEXT
90 FOR I=0TO6:READ T$(I):NEXT
100 '||██████ START ██████||
110 SC=0:RO=1:LE=2:GOSUB910
120 '||██████ TITLE ██████||
130 FOR I=0TO10:COLOR(I MOD7)+1
140 FOR J=0TO6:LOCATE 5,5+J:PRINT T$(J):NEXTJ,I
150 SCREEN,,1:PUT@(80,160),K%(156):FOR I=0TO9:SCREEN,,0
160 PUT@(224-I*16,160),M%:BEEP:CLS2:NEXT
170 FOR I=1TO4:PUT@(80+I*16,160),M%(208):BEEP:CLS2:NEXT
180 COLOR3
190 LOCATE13,23:PRINT"HIT RETURN KEY"
200 IF INKEY$=CHR$(13) THEN220 ELSE200
210 '||██████ STAGE ██████||
220 TM=999:BK=0:COLOR=(4,4):GOSUB910
230 FOR I=0TO1:FOR J=0TO19:PUT@(J*16,I*176),K%,PSET:L(J,I*11)=1:NEXTJ
240 SCREEN,,1:FOR J=1TO10:PUT@(I*304,J*16),K%,PSET:L(I*19,J)=1:NEXTJ,I
250 FOR I=1TO10:FOR J=1TO18:L(J,I)=VAL(MID$(P$(I-1,RO-1),J,1)):LS=L(J,I)
260 PUT@(J*16,I*16),K%((LS-1)*52),PSET:NEXTJ,I
270 LINE(15,0)-(303,7),0,BF
280 GOSUB930:GOSUB940:GOSUB950:GOTO350
290 '||██████ PUT SUB ██████||
300 LINE(MX*16,MY*16)-(MX*16+15,MY*16+15),0,BF:RETURN
310 PUT@(MX*16,MY*16),M%(PU*52):RETURN
320 IF LN(N)<>0 THEN PUT@(EX(N)*16.EY(N)*16).K%((LN(N)-1)*52).PSET ELSE LINE(EX(
```

★私は，先日裏山でスライムに会った。(長崎市島原市・井上秀一17才)……【影：裏山でスライムに会うなんて，なんてうらやましいんだ!! TOMMY：輪島のゴールデンアームボンバーみたいにキョーレツなギャグだこと。】

```
N)*16,EY(N)*16)-(EX(N)*16+15,EY(N)*16+15),0,BF
330 RETURN
340 '|■■■■■■■ READY ■■■■■■■|
350 MX=1:MY=1:PU=3:EX(1)=1:EY(1)=10:EX(2)=18:EY(2)=10
360 FOR I=1TO2:SCREEN,,1:PUT@(EX(I)*16,EY(I)*16),E%,PSET:OX(I)=EX(I):OY(I)=EY(I)
:NEXT
370 SCREEN,,0:GOSUB310:GOSUB980:FOR I=0TO3000:NEXT
380 '|■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■|
390 '_____■■ MONKEY ■■_____
400 SCREEN,,0:I0=INP(0):I1=INP(1):VX=0:VY=0
410 VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(VX=0)*((I0=251)-(I1=254))
420 IF L(MX+VX,MY+VY)=1 THEN540
430 IF VX=0 AND VY=0 THEN500
440 GOSUB300:SCREEN,,1:GOSUB300:SCREEN,,0
450 MX=MX+VX:MY=MY+VY:PU=2*VX+VY+2:GOSUB310:GOTO500
460 FOR I=1TO4:GOSUB300:MX=MX-VX:MY=MY-VY
470 IF MX=0 OR MX=19 OR MY=0 OR MY=11 THEN740
480 PU=-2*VX-VY+2:GOSUB310:NEXT
490 IF L(MX,MY)=1 THEN740
500 L2=L(MX,MY)
510 IF L2=4 THEN460
520 IF L2=3 THEN SF=1:SP=30:L(MX,MY)=0:COLOR=(4,1):GOTO540
530 IF L2=2 THEN BK=BK+1:SC=SC+3:L(MX,MY)=0:GOSUB930:IF BK=BL(RO) THEN780
540 IF SP>0 THEN PLAY"@58d":SP=SP-1 ELSE BEEP1:BEEP0:COLOR=(4,4):SF=0
550 '_____■■ ENEMY ■■_____
560 E=(E MOD2)+1:H=INT(RND(1)*2):SCREEN,,1
570 LN(E)=L(EX(E),EY(E))
580 WX=SGN(MX-EX(E)):WY=SGN(MY-EY(E))
590 LX=L(EX(E)+WX,EY(E)):LY=L(EX(E),EY(E)+WY)
600 ZX=(-(LX<>1)-(L(EX(E)-WX,EY(E))<>1)*(LX=1))*WX
610 ZY=(-(LY<>1)-(L(EX(E),EY(E)-WY)<>1)*(LY=1))*WY
620 ZX=-(H=0 OR ZY=0)*ZX:ZY=-(H=1 OR ZX=0)*ZY
630 N=E:GOSUB320
640 EX(E)=EX(E)+ZX:EY(E)=EY(E)+ZY:PUT@(EX(E)*16,EY(E)*16),E%,PSET
650 O=0:FOR I=1TO2:O=O+1:LN(O)=L(EX(O),EY(O))
660 IF ABS(MX-EX(O))<=1 AND MY=EY(O) OR ABS(MY-EY(O))<=1 AND MX=EX(O) THEN IF SF
 THEN680 ELSE740
670 NEXT:GOTO710
680 PLAY"@45t100c":N=O:GOSUB320:SC=SC+50:GOSUB930
690 EX(O)=OX(O):EY(O)=OY(O)
700 '_____■■ TIME ■■_____
710 TM=TM-1:GOSUB940:IF TM=0 THEN740
720 GOTO400
730 '|■■■■■■■ O U T ■■■■■■■|
740 SCREEN,,0:FOR I=0TO5:GOSUB300:BEEP1:BEEP0:PU=3:GOSUB310:NEXT
750 LE=LE-1:IF LE=-1 THEN860 ELSE GOSUB950
760 FOR I=0TO3000:NEXT:GOTO220
770 '|■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■|
780 GOSUB910:GOSUB990:MX=10:MY=6:CX=0:CY=0
790 FOR I=0TO5:MX=MX+CX:MY=MY+CY:BEEP
800 IF CX<>0 OR CY<>0 THEN GOSUB310
810 CX=INT(RND(1)*3)-1:CY=(-(CX=0))*(INT(RND(1)*3)-1):PU=2*CX+CY+2:GOSUB300:NEXT
I
820 BO=TM*10:LOCATE13,12:PRINT"BONUS:";BO
830 IF RO=3 THEN COLOR6:LOCATE12,16:PRINT"That's great!":FORI=0TO3500:NEXT:GOTO1
10
840 FORI=0TO3000:NEXT:RO=RO+1:GOTO220
850 '|■■■■■■■ OVER ■■■■■■■|
860 GOSUB970:GOSUB910
870 COLOR7:LOCATE14,12:PRINT"GAME OVER":LINE@12,1
880 IF INKEY$="" THEN880 ELSE110
890 '|■■■■■■■ S U B ■■■■■■■|
900 '_____■■ SCREEN ■■_____
910 SCREEN,,0:CLS2:SCREEN,,1:CLS3:RETURN
920 '_____■■ PRINT ■■_____
930 COLOR7:LOCATE1,0:PRINTUSING"ﾃﾝｽｳ:####0";SC:RETURN
940 COLOR4:LOCATE12,0:PRINTUSING"ｼﾞｶﾝ:###";TM:RETURN
950 COLOR5:LOCATE21,0:PRINT"ﾉｺﾘ:";LE;" ﾒﾝ:";RO:RETURN
960 '_____■■ B G M ■■_____
970 PLAY"@11o3t10013er6el12el3el4ql8f+14f+18f14f19d+12e":RETURN
980 PLAY"@11o5t20018cd+dc+cd+dc+cd+cdc+cddc+dc+cd+dcd":RETURN
990 PLAY"@11o4t20018gag+ff+gg+aff+bb":RETURN
1000 '|■■■■■■■ DATA ■■■■■■■|
1010 '_____■■ CHARACTER ■■_____
1020 DATA0010,0010,0078,0078,0010,001E,007E,0060,C02F,C02F,8020,F00F,F0EF,00E0
1030 DATAF83F,F87F,4040,FC07,FC87,2080,FE1B,FE1B,0000,FE3B,FE3B,0020,FE3B,FE3B
1040 DATA0100,FC39,FF39,0300,FC39,FF79,0340,6C10,6FF0,03A0,1E00,1EC0,10C0,3800
1050 DATA3800,0000,3800,3800,0000,0000,7800,7800,0000,0000
1060 DATA0010,0010,E007,E007,0004,F00F,F00F,0000,F00F,F00F,0000,F00F,F00F,0000
1070 DATAE007,E007,0004,EC37,EC37,0020,1C38,1C38,0000,DE7B,DE7B,0002,E7E7,E7E7
1080 DATA0004,E667,E7E7,0180,2200,E3C7,C3C6,6004,E7E7,85A2,C003,C243,0240,700E
1090 DATA700E,0008,700E,700E,0000,0000,781E,781E,0000,0000
1100 DATA0010,0010,E007,E007,0004,300C,F00F,C003,1008,F00F,E007,100A,300E,2006
1110 DATA2004,E007,C003,2C34,EC37,4023,1C38,1C38,0000,DE7B,DE7B,0002,E7E7,E7E7
1120 DATA0004,E667,E7E7,0180,E207,E3C6,03C1,E007,E7E7,05A0,C003,C243,0240,700E
1130 DATA700E,0008,700E,700E,0000,0000,781E,781E,0000,0000
1140 DATA0010,0010,1E00,1E00,0800,7800,7E00,0600,FC03,FC03,0402,F80F,FF0F,0700
1150 DATAFC1F,FE1F,0208,E43F,E53F,0110,D83F,D83F,0000,DC7F,DC7F,1000,DC7F,DCFF
1160 DATA0080,9C3F,9CFF,00C0,1C3F,1EFF,02C0,087C,0FFC,0580,0078,0778,0700,001C
1170 DATA021C,021C,001C,001C,0000,0000,001E,001E,0000,0000
1180 DATA0010,0010,399C,381C,381C,7E7E,7C3E,7C3E,1C38,1C38,1C38,7C3E,7C3E,7C3E
1190 DATA381C,381C,381C,0000,4002,0000,0000,B00D,0000,4004,4E74,4004,0820,09A0
1200 DATA0820,0000,0240,0000,4004,4C34,4004,0000,F00F,0000,0000,C003,0000,0000
1210 DATA0000,C006,0000,0000,E00F,1818,1818,0000,0000,0000
1220 DATA0010,0010,0000,E00F,E00F,0000,F83F,0820,0020,EEFF,E2BF,0000,FEFF,1820
1230 DATA0001,FFFF,E95F,0000,FEFF,1020,0000,FE7F,E21F,0000,FEFF,04C0,0000,EEF6
1240 DATAEA36,0080,ECBD,12C2,0010,EEBF,1052,0000,7E7D,8492,0040,7EEF,8050,0000
1250 DATAD6DB,2824,0000,DC5B,2024,0000,F83D,2002,0000,0000
1260 DATA0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0C00,0C00,0000,1C00,1C00
1270 DATA0000,1000,1000,2000,1800,3800,2000,3000,3000,4000,3000,7000,8000,6000
1280 DATAE000,0000,E001,E001,0000,C003,C003,0000,800F,800F,0000,003D,003D,0000
1290 DATA003E,003E,0000,0018,0018,0000,0000,0000,0000,0000
1300 DATA0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,E00F,E00F,E00F,F01F,F01F,F01F
1310 DATAE00F,E00F,E00F,1010,1010,1010,E00F,F01F,F01F,0000,F01F,F01F,0000,F01F
1320 DATA701D,C006,3018,F01E,0000,F01F,F01F,8002,701C,F01E,0000,F01F,F01F,0000
1330 DATAE00F,E00F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1340 DATA0010,0010,F81F,0000,F81F,FE7F,0000,0660,FFFF,0000,03C0,FFFF,0000,0380
1350 DATAFFFF,0100,03C0,FDFF,0180,0DE0,FFFF,07E0,FFFF,07E0,07E0,07E0,F99F,F99F
1360 DATAF99F,07E0,07E0,07E0,07E0,07E0,07E0,F99F,F99F,F99F,03C0,03C0,03C0,0660
1370 DATA0660,0660,F81F,F81F,F81F,FFFF,0000,0000,0000,0000
1380 '_____■■ PATTERN ■■_____
1390 DATA2222322222222123222,21112111111211112,21212214221424221 2
1400 DATA2121121111111112112,2222122121222212212,12111412232141 1112
1410 DATA4212221211111111122,121112221221224121,2222111212121 22121
1420 DATA1112221222212221124
1430 DATA2222122421122 12122,12121211214221 2112,2211121221111 12222
1440 DATA1222221121212 22111,11211221222242 1123,4221212221212 22212
1450 DATA2131221121211 12112,22211211212221 2122,1122142122112 12112
1460 DATA2221122122412 12222
1470 DATA2222222212241 22222,41211111121112 1111,2222421422122 22222
1480 DATA1111121111112 11112,22221222222221 2222,2112111121111 12111
1490 DATA2222223122122 32224,21121111121111 1111,2122222214212 22221
1500 DATA4111124211222 14222
1510 DATA88,97,91
1520 '_____■■ TITLE ■■_____
1530 DATA"                    "
1540 DATA"                    "
1550 DATA"                    "
1560 DATA"                    "
1570 DATA"                    "
1580 DATA"                    "
1590 DATA"                    "
```



★うっ！触角がはえる一っ!!六本足がはえる一っ!!羽根がはえる一っ!!（福岡県北九州市・ぼくはゴキブリ13才）

……【**編**：今月の宿題はごきぶりと人間の合成でしたね。うむ，これはよくできている。**影**：私を引っぱるんじゃない。】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

対話型アドベンチャー・ゲーム

消(き)えた王様(おおさま)の冠(かんむり)



梅沢　利一郎

ストーリー

不思議と神秘の国「ポータリア」で，国王の象徴ともいえる冠が何者かによって奪われてしまった。とある国でその話を聞いた聖者である君はこれこそ私の役目であると勝手に決めつけてその国へ足を運んだ。

遊びかた

操作はテンキーのみで，聖者( ) を上下左右に動かして人と話をしてゲームを進めてください（最後の戦いのときはスペース・キーで武器使用)。

プログラム

まず，データですが，マップデータは，まちがえられてはこまるのでチェックサムがついていますが，他のにはついてませんので気をつけて入力してください。

トークデータの＝は[GRPH]＋[＋]です。マップデータの黒ぬりのところがわからないときはその下を見てください。会話データもまちがえないでね。他のところは別に問題はないと思います。

最後に

いやあ，私ははじめてこういうゲームを作ってみましたが，なかなか大変でした。このゲーム，解きかたがわかると3分しないうちに終わります。しかし，私の友人にプレイしてもらったところ，けっこう苦戦していたので見ていておもしろかったです。

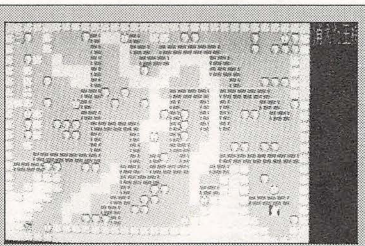
一応，Ｖ１モードのゲームですが，別にＶ２ではだめというわけではありません。ＢＧＭをつけなかっただけです。自分としてはけっこういいゲームだと思います。ひらがなも見やすいし。だけど，リストがちょっと長くなってしまったのだ。

すみません。

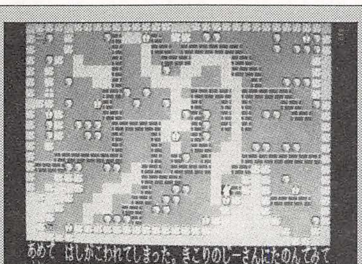
参考にしたもの

このゲームを作るときに，ストーリーとタイトルと会話の一部を日本ファルコムのソーサリアン，キャラクターと会話の一部をポニーのウルティマⅣ，会話方式と会話の一部をＴ&ＥSOFTのハイドライド３，全体的なプログラムにベーマガのソード・オブ・ドラゴンを参考にさせていただきました。どうもありがとうございました。

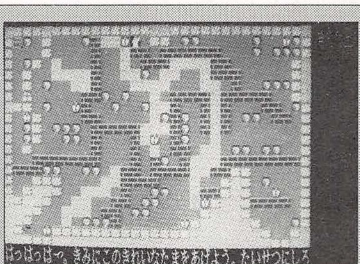
おっと，最後に。いい忘れましたが，たぶん漢字ロムが必要だと思います。ちなみにこのゲームはＡＶＧです。



▲《写真１》ゲーム・スタート!!自分は聖者です



▲《写真２》ウルトラマンみたいな人に話しを聞け!!

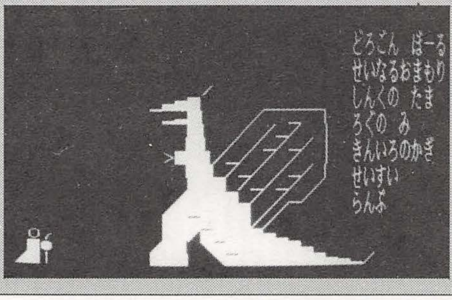


▲《写真３》おおーっ！玉をくれた!!アイテムを集めよう



◀《写真４》なんとかここまでアイテムを集めたのだが…

▶《写真５》これが最後の敵だ!!はたして勝てるのか？



★僕は，BMスーパークイズの問題を見つけるのに１時間もかかってしまった大バカ者です。(千葉県成田市・山倉弘之14才)……【編：クイズの場所を見つけるのがむずかしいとは。影：だから日本一むずかしいと評判なんだ。】

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25
20 DIM MP$(24),SH%(25),KA%(25),WA%(25),MI%(25),KI%(25),HI%(25),ID%(25),TA%(25),D
O%(25),FO$(63),ME$(13,9),OY$(14)
30 CLS 3:SCREEN 0,2:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:COLOR=(3,7):GOSUB 1200
40 '■■■■■■■■ WRITE MAP ■■■■■■■■
50 LOCATE 10,12:PRINT "    WRITE MAP    "
60 FOR I=1 TO 28 STEP 4:PUT@(I*4+496,0),KANJI(VAL("&H"+MID$("3E432428243F32264D4
D244E3427",I,4))),PSET,6,0:NEXT I
70 FOR I=0 TO 20:FOR II=0 TO 30:A=VAL(MID$(MP$(I+1),II+1,1)):PX=II*16:PY=I*8
80 ON A GOSUB 100,110,120,130,140,150,160,170,180
90 NEXT II,I:CLS:COLOR 0:FOR I=135 TO 128 STEP -1:FOR II=0 TO 20:LOCATE 0,II:PRI
NT STRING$(31,CHR$(I)):NEXT II:SCREEN 0,0:NEXT I:CLS:GOTO 190
100 LINE(PX,PY)-(PX+15,PY+7),4,BF:RETURN
110 PUT@(PX,PY),MI%,PSET:RETURN
120 PUT@(PX,PY),WA%,PSET:RETURN
130 PUT@(PX,PY),KI%,PSET:RETURN
140 PUT@(PX,PY),HI%,PSET:RETURN
150 PUT@(PX,PY),ID%,PSET:RETURN
160 PUT@(PX,PY),TA%,PSET:RETURN
170 PUT@(PX,PY),DO%,PSET:RETURN
180 PUT@(PX,PY),KA%,PSET:RETURN
190 '■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
200 COLOR 7:X=432:Y=136:POO=4:SI=1:I1=0:I2=0:I3=0:I4=0:I5=0:I6=0:TK=0:BM=0:I7=0
210 PUT@(X,Y),SH%,PSET:FOR I=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
220 XX=0:YY=0
230 XX=-(INP(0)=191)+(INP(0)=239):IF XX THEN 260
240 YY=-(INP(0)=251)+(INP(1)=254):IF YY THEN 260
250 GOTO 220
260 '■■■■■■■■ MOVE ■■■■■■■■
270 PO=POINT(X+XX*16+8,Y+YY*8)
280 IF PO=1 THEN 220
290 IF PO=6 THEN IF X/16+XX=1 AND Y/8+YY=1 THEN 530 ELSE 780
300 IF PO=0 THEN IF I3=1 THEN 500 ELSE 220
310 IF PO=2 THEN IF X/16+XX=2 AND Y/8+YY=19 THEN 340
320 PX=X:PY=Y:IF POO=5 THEN GOSUB 110 ELSE IF POO=4 THEN GOSUB 100
330 POO=PO:X=X+XX*16:Y=Y+YY*8:GOTO 210
340 TK=1:IF I4=1 THEN TA$="ｳﾅﾟﾊﾆｷﾇﾋｳｰﾄｳｰﾁ｡":GOSUB 840:GOSUB 1000:GOTO 550
350 TA$="ｳﾅﾟﾇﾋﾊﾜｳｷﾟｷｷｰﾄｳﾁ":GOSUB 840:GOSUB 1000:GOTO 1020
360 '■■■■■■■■ ITEM ■■■■■■■■
370 IF INP(0)<>255 OR INP(1)<>255 THEN ELSE 370
380 TX=496:ON SI GOTO 390,400,410,420,430,440,450,460,470,480
390 RETURN
400 TY=24:TA$="ﾅﾟﾜｻﾟﾞﾋﾏﾟｱﾚ":GOTO 860
410 PX=336:PY=72:GOTO 110
420 TY=40:TA$="ｿｳﾆﾚｶﾐﾔﾙ":I1=1:GOTO 860
430 PX=240:PY=80:GOSUB 120:TY=56:TA$="ｽﾞｹﾊﾋﾁﾐ":GOTO 860
440 TY=72:TA$="ﾜｹﾟﾊﾋﾑ":I3=1:GOTO 860
450 TY=88:TA$="ｸﾞｳﾜﾊｷｸﾟ":I2=1:GOTO 860
460 TY=104:TA$="ｿｳｾｳ":I4=1:GOTO 860
470 TY=120:TA$="ﾘﾞﾍﾆ":I5=1:GOTO 860
480 PX=16:PY=8:GOSUB 100:TY=136:TA$="ｿｳﾆﾚﾋｺﾞ":I6=1:GOTO 860
490 TX=496:TY=152:TA$="ｶｴｼﾐﾊｷﾞﾒﾙ":I7=1:GOTO 860
500 IF X/16+XX=8 AND Y/8+YY=1 THEN ELSE 220
510 TA$="ｽﾞﾊﾋﾖｴｽｭﾗ｢ﾝﾁｽﾋﾋｲﾆﾁｷﾟｹﾚﾊｧﾐｰﾄｳﾐｽﾁ｢ｼｲ･ﾖｸﾆｼｳ｢ﾀｽﾄﾋｲｹｧﾁｶｾﾊﾄﾟｾ"
520 PX=32:PY=48:I3=0:GOSUB 100:TK=1:GOSUB 840:TK=0:GOTO 990
530 IF I2=1 THEN SI=10:TA$="ﾁｷﾘﾋﾟｻｧｲｺﾚﾅ･ﾆｷｷﾘ｣ｿｳﾆﾚﾋｺﾞ､ｷﾟﾄﾟﾄｸﾁ｢":TK=1:GOSUB 840:TK
=0:GOSUB 360:GOTO 990
540 IF I2=0 THEN TA$="ﾁｷﾘﾋﾟｻｷﾟｲﾚｷﾟ･ﾌﾘｷﾆｳﾀﾞ":GOTO 850
550 '■■■■■■■■ FINAL BATTLE ■■■■■■■■
560 FOR I=0 TO 7:I=I-(I=3):COLOR=(I,0):NEXT I
570 TK=1:IF I5=0 THEN TA$="ﾍﾋﾋﾋ｢ﾝﾁｽﾊｾｷﾟﾁｷﾟﾑｵﾞﾗｴｽﾟｭﾋﾆｽﾇﾆﾘﾞ":GOSUB 840:GOSUB 1000:
FOR I=0 TO 7:I=I-(I=3):COLOR=(I,I):NEXT I:TK=0:COLOR 7:GOTO 220
580 FOR F=1 TO 9:TK=1:TA$=ME$(10,F):GOSUB 840:GOSUB 1000:NEXT F
590 IF I6=0 THEN TA$="ﾀﾞﾆﾃｵﾄﾟｻﾊﾝﾁｽﾇｷﾄﾚﾅﾄﾟﾔｶﾔｴﾊｷ｢ｶﾜｷﾔﾊﾓ｢" ELSE TA$="ｴｰｦｦｦｦ｢ﾀﾛﾋﾋｽﾞ
ﾊﾖｴｽｭﾊﾑｷﾟﾔﾃｿｳﾆﾚﾋｺﾞ｢ｸｼﾐｱﾆｿﾟﾀﾛｧ"
600 GOSUB 840:GOSUB 1000:TK=0:X=0
610 FOR I=1 TO 14:LOCATE 15,6+I:PRINT OY$(I):NEXT I
620 X=X-(INP(0)=191 AND X<10)+(INP(0)=239 AND X>0)
630 LOCATE X,18:PRINT "  o, ":LOCATE X,19:PRINT "  ■● "
640 LOCATE X,20:PRINT " ◢■| "
650 IF INP(9)=191 THEN 670
660 GOTO 620
670 TK=1:LOCATE X,18:PRINT "  o ":LOCATE X,19:PRINT " ──┐":IF I6=1 THEN 700
680 IF X>8 THEN TA$="ﾒﾁﾟﾒﾁﾟﾒﾁﾟﾒﾁﾟｨｱｦｦｦｦ｢ｽﾉｱｳｦｦ":GOSUB 840:GOTO 1020
690 TK=0:GOTO 650
700 FOR I=X+6 TO 15 STEP .2:LOCATE I,19:BEEP 1:PRINT " =¥":BEEP 0:NEXT I
710 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
720 TA$=ME$(11,1):GOSUB 840:GOSUB 1000
730 COLOR 2:FOR I=20 TO 6 STEP -1:LOCATE 15,I:PRINT STRING$(16,"¥"):NEXT I
740 FOR F=2 TO 4:TA$=ME$(11,F):GOSUB 840:GOSUB 1000:IF F=3 THEN GOSUB 490
750 NEXT F
760 TK=0:CLS:PX=32:PY=152:GOSUB 130:FOR I=0 TO 7:I=I-(I=3):COLOR=(I,I):NEXT I
770 X=48:Y=152:SI=11:COLOR 7:GOTO 210
780 '■■■■■■■■ TALK ■■■■■■■■
790 IF SI=10 THEN TA$="ｷﾟﾞﾋﾟﾛﾗ":GOTO 840
800 IF SI=11 THEN IF X/16+XX=27 AND Y/8+YY=15 THEN 1090 ELSE TA$="ｶﾓﾄﾟﾅｲ":GOTO 8
40
810 FOR I=1 TO 9
820 IF X+XX*16=X(I)*16 AND Y+YY*8=Y(I)*8 THEN TA$=ME$(SI,I):GOTO 840
830 NEXT I:GOTO 220
840 '■■■■■■■■ TALK SUB ■■■■■■■■
850 TX=0:TY=168
860 FOR I=1 TO LEN(TA$):A=ASC(MID$(TA$,I,1))-161
870 IF A=-63 THEN 940
880 IF A=-50 THEN 1020
890 IF A=-59 THEN SI=SI+1:GOTO 980
900 IF A=-58 THEN GOSUB 360:SI=SI+1:TY=168:GOTO 980
910 IF A=-56 THEN GOSUB 360:TY=168:GOTO 980
920 IF A=62 OR A=63 THEN TX=TX-8
930 BEEP 1:PUT@(TX,TY),KANJI(VAL("&h"+FO$(A))),OR,3,0:BEEP 0
940 IF A=62 OR A=63 THEN TX=TX+8 ELSE TX=TX+16
950 IF TY>167 AND TX>480 THEN TY=TY+16:TX=0
960 BEEP 0:NEXT I
970 IF TK=1 THEN RETURN
980 IF TY<168 THEN RETURN
990 GOSUB 1000:GOTO 220
1000 IF INP(0)<>255 OR INP(1)<>255 THEN ELSE 1000
1010 LINE(0,168)-(495,199),0,BF:RETURN
1020 '■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
1030 IF INP(0)<>255 OR INP(1)<>255 THEN ELSE 1030
1040 CLS:FOR I=0 TO 7:I=I-(I=3):COLOR=(I,I):NEXT I
1050 FOR I=1 TO 9:BEEP 1
1060 PUT@(170+I*16,60),KANJI(ASC(MID$("GAME OVER",I,1))+768),PSET
1070 BEEP 0:NEXT I
1080 IF INP(0)<>255 OR INP(1)<>255 THEN 30 ELSE 1080
1090 '■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■
1100 TK=1:FOR F=1 TO 3:TA$=ME$(12,F):GOSUB 840:GOSUB 1000:NEXT F
1110 FOR I=1 TO 43:ROLL 4:NEXT I:TX=198
1120 FOR I=1 TO 15:BEEP 1
1130 PUT@(TX,16),KANJI(ASC(MID$("CONGRATULATIONS",I,1))+768),PSET,6,0
1140 BEEP 0:TX=TX+16:NEXT I:TY=20
1150 RESTORE 2220:FOR F=1 TO 7:TY=TY+20:TA$=ME$(13,F):READ TX:GOSUB 860:NEXT F
1160 TX=264:FOR I=1 TO 7:BEEP 1
1170 PUT@(TX,180),KANJI(ASC(MID$("THE END",I,1))+768),PSET,5,0
1180 BEEP 0:TX=TX+16:NEXT I
1190 GOTO 1190
1200 '■■■■■■■■ READ DATA ■■■■■■■■
1210 LOCATE 10,8:PRINT "｢ｷｴﾀ ｵｳｻﾏﾉ ｶﾝﾑﾘ｣":IF OY$(14)<>"" THEN RETURN
```

★みなさん！みなさん，ゆでたまごのからをむいて電子レンジで暖めてから二つに切りましょう。ぜひ一度やってみてください。(三重県多気郡・西岡満彦15才)……【影：ただし，電子レンジが故障していいかたのみですよ。】

```
1220 LOCATE 10,12:PRINT "READ MAP DATA"
1230 FOR I=1 TO 24:READ A$
1240 FOR II=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,II,1)):CH=CH+A
1250 MP$(I)=MP$(I)+RIGHT$(STR$(A),2-(A>99)):NEXT II
1260 IF I MOD 4=0 THEN READ A:IF A<>CH THEN BEEP:PRINT "MAP DATA ERROR IN";1470+
I/4*10:END ELSE CH=0
1270 NEXT I
1280 LOCATE 10,12:PRINT "READ CHR DATA"
1290 FOR I=0 TO 25:READ A$:SH%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1300 FOR I=0 TO 25:READ A$:KA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1310 FOR I=0 TO 25:READ A$:WA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1320 FOR I=0 TO 25:READ A$:MI%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1330 FOR I=0 TO 25:READ A$:KI%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1340 FOR I=0 TO 25:READ A$:HI%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1350 FOR I=0 TO 25:READ A$:ID%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1360 FOR I=0 TO 25:READ A$:TA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1370 FOR I=0 TO 25:READ A$:DO%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1380 LOCATE 10,12:PRINT "READ ﾋﾗｶﾅ DATA"
1390 FOR I=1 TO 63:READ A$:FO$(I)=A$:NEXT I
1400 LOCATE 10,12:PRINT "READ X.Y DATA "
1410 FOR I=1 TO 9:READ A,B:X(I)=A:Y(I)=B:NEXT I
1420 LOCATE 10,12:PRINT "READ MESSAGE DATA"
1430 FOR I=1 TO 13:FOR II=1 TO 9:READ A$:ME$(I,II)=A$:NEXT II,I
1440 LOCATE 10,12:PRINT "READ ?????? DATA "
1450 FOR I=1 TO 14:READ A$:OY$(I)=A$:NEXT I
1460 RETURN
1470 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAP DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1480 DATA 'c'cccc]'cccccc!,a)[r♥4ﾇ┴ors1,[woy■ｱﾞﾝr┼1,[1■pqz♥!ｿow!,5596    :'
                                       [B]        [V]
1490 DATA [[■!ﾓ!)!q"ow!,[[)■ﾓ■!o!y┴1!,[Qoz))■"♠"ﾓ],'[) ┌rr!ﾓ♠oｿ1,5494    :'
               [N]              [N ]           [V]
1500 DATA [;ozoq¥)♠┴zﾇ,[1┼)"°!ｶ♠ooｿ,[1r)ﾓ(3ｶ■ooｿ,[[opo1z■┴┴w,5932     :'
                                          [V]         [N]
1510 DATA [z"ﾝp!(!""◣,¥=)┴■ｱ"!◣[oﾄ,[ﾇ[o!"ﾓ■ﾁ[)w,[]'q!y┴q◣'sw,6230       :'
                        [B]            [V]
1520 DATA '![■p3)q;!¥"ｿ,!'q!z┴ow!'ow,![q┴¥oo;!!'o1,'=;cccccc]!!![ﾁ,4587 :'
            [N]
1530 DATA !c]!!!!!!!!!!'J!,0,0,0,864
1540 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHR DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1550 DATA 0010,0008,0000,C701,C701,2C02,CF61,EF03,FE07,0E90,FE07,FC0F,3C5E,FC0F
1560 DATA F00F,F03F,F01F,F007,F027,F007,F027,F007,F80F,F82F,F80F
1570 DATA 0010,0008,FC3F,0000,03C0,EFFB,EC3B,EC3B,DFDB,DE5B,DE5B,F9FD,F87D,F87D
1580 DATA B7EF,B66F,B66F,BFDF,BE5F,BE5F,7BFB,783B,783B,FC3F,0000,03C0
1590 DATA 0010,0008,FFFF,0000,7B77,FFFF,0000,DDCA,FFFF,0000,6BAF,FFFF,0000,DD77
1600 DATA FFFF,0000,7BFB,FFFF,0000,FE7D,FFFF,0000,AED7,FFFF,0000,9FF7
1610 DATA 0010,0008,FFFF,0000,AAAA,1000,EFFF,1000,1000,EFFF,1000,1000,EFFF,1000
1620 DATA FFFF,0000,5555,0008,FFF7,0008,0008,FFF7,0008,0008,FFF7,0008
1630 DATA 0010,0008,0000,0000,07E0,D006,D006,FBDF,6825,6805,FD9F,9411,9401,FDAF
1640 DATA 6828,6800,FD97,B004,B000,F3CB,0000,E007,4FF5,0000,F00F,AFFA
1650 DATA 0010,0008,0000,C003,DFFB,0000,C003,C7E3,781E,781E,7BDE,FC3E,FC3E,FDBE
1660 DATA F00E,FC3E,FDBE,F81E,5014,53D4,F00E,A00A,A7EA,0000,6003,0FF0
1670 DATA 0010,0008,0000,F00F,5FF5,0000,0E70,05D0,0000,077A,022A,0000,7FBF,5515
1680 DATA 0000,F7D9,A288,0000,DFFF,5555,0000,7677,23A2,0000,F00F,5FF5
1690 DATA 0010,0008,0000,FE3F,FE3F,F63F,0940,0940,CC3F,33C0,1380,0000,FFFF,FDFF
1700 DATA 861F,79E0,1180,EC7F,1380,1180,801F,7EE0,1680,0000,F8FF,F8FF
1710 DATA 0010,0008,F00F,0000,0FF0,FC3F,0000,73CE,FE7F,0000,7DBE,FFFF,0000,0000
1720 DATA FFFF,0000,7E7E,3FFC,C003,FE7F,FFFF,0000,7E7E,FFFF,0000,0000
1730 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾋﾗｶﾅ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1740 DATA 2123,2158,2159,2124,2126,2472,2421,2423,2425,2427,2429,2463,2465,2467
1750 DATA 2443,213D,2422,2424,2426,2428,242A,242B,242D,242F,2431,2433,2435,2437
1760 DATA 2439,243B,243D,243F,2441,2444,2446,2448,244A,244B,244C,244D,244E,244F
1770 DATA 2452,2455,2458,245B,245E,245F,2460,2461,2462,2464,2466,2468,2469,246A
1780 DATA 246B,246C,246D,246F,2473,212B,212C
1790 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHR ｻﾞﾋｮｳ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1800 DATA 27,15,28, 1,20,16,12, 1,18,18, 7, 7, 4,19, 2, 8,15,10
1810 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TALK DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1820 DATA ﾝﾁｽﾋｻﾊｹﾇﾊｶｴﾁﾟ｢ｶｴﾊｽﾚｽﾊｷﾞﾒﾙｷﾟﾆｸﾆｰﾄｽﾐｰﾁ｢ｼｷﾟｽﾄｸﾛ｢f,ｶﾛﾋbﾇﾞｺﾟﾞﾋｸﾘｳﾁﾟ
1830 DATA ｶｴｼﾐｷﾟｷﾞﾒﾙｧﾆｹｽﾁﾀｴｽﾟｭ,ｻﾊｹﾇﾊｶｴｼﾐﾋbﾝｷﾟﾐﾐﾁﾟ,,,,,,ｽｷﾅbﾁﾊﾞﾁﾟﾀﾟ
1840 DATA ｲﾞﾁbｻﾊｹﾇﾊﾇﾞｺﾟﾞｽﾟｭﾆｳﾆ｢ﾆﾇﾔﾊﾁﾟ,ｲﾓﾄﾟbﾋｽｷﾟｻﾝﾛﾄｽﾐｰﾁ｢ｸｻﾙﾊｽﾟｱｼﾞﾇﾁﾊﾞﾄﾟﾑﾄｸﾛ
1850 DATA ﾋｰﾋｰﾋｱ｢ｸﾑﾇｻﾊｸﾛｳﾆﾁﾐｧｲｺﾟﾗｴ｢ﾁｳｿﾃﾇｽﾜﾗ｢q,,,,,,ﾋ1ｹbﾑﾃｺﾁﾟｿ
1860 DATA ｽｷﾁﾆｳ｢ﾋｽｧｷｺﾄ1ﾜIq,ﾐｲﾐｲﾌﾚﾉﾄﾟﾔｽﾄﾖｸﾆｼﾛ,ｿﾞｽﾟﾁﾎﾞﾆｭﾃｧﾑﾁﾀﾟ｢ﾆﾇｷﾔｰﾄｳﾁﾗｴﾁﾟｰﾁﾆｱ
1870 DATA ﾊﾟｽ,,,,,ﾑﾃｷﾘﾆｳﾆﾘｽﾞﾄﾟﾔﾘｴ｢ｽﾉｱo,ﾝﾁｽﾇﾋﾔｴﾗｴﾋﾆｳﾋｾﾟﾁﾟ,ｲﾁｽｭﾃｷﾛﾁﾗ｢ｶ1ｾﾑ
1880 DATA ｳﾅﾟﾊﾆｷﾋﾐｰｹﾘﾁﾟｰﾎ=ﾗｱﾞ,ﾝﾁｽﾋbﾓｾﾟﾘｽｳﾔﾊｧｲﾃﾓﾄｳﾚ｢ﾆﾇｷﾔｰﾄｳﾚｷ
1890 DATA 1ﾐﾞﾋﾟｷﾟ｣ｽﾞｹﾊﾁﾐ､ﾅｳｴﾔﾊｧﾔｰﾄｳﾚﾘｽｳ,ﾇｽﾇｲﾚｳﾅﾟﾇﾎﾞﾆｶﾅｻｷﾟﾋｳｰﾄｳｸﾊｧﾑﾁﾗ
1900 DATA 1ﾐﾞﾋﾟﾇｲｴﾅｻﾜｼﾛﾄｽﾐｴ｢ｻﾊ｣ｶﾐﾔﾙ､ｧｲｺﾟﾗIq,ﾌｫｰﾌｫｰﾌｫｰ｢ﾝｽﾋ1ﾐﾞﾋﾟﾁﾟ｢ｽﾉｱo
1910 DATA ﾑﾃｷﾘﾆｳﾆﾘｽﾉo,ﾇﾅﾟﾅﾝﾁｽﾊﾅｻﾜﾇｹﾚﾆ,ｹﾟｱｾｷbｹﾟｱｾｷ,ｽﾟﾃﾋﾝﾁｽﾔﾒｷｽﾋｿｳｽﾟｭｧﾓｼﾟｽﾁﾊﾁﾟﾗｱﾞ
1920 DATA ｶｴｼﾐﾊﾝｷﾟﾐﾐﾇﾔｻﾐｰﾁﾔﾊﾁﾟ,ﾀｻﾄﾟbﾔﾞﾁﾟｳﾄﾟｾ｢ﾝﾁｽﾋｳｰﾁｳﾁﾟﾛﾄﾟｽｯｴ｢
1930 DATA ｳ1ｲbｻﾊｺﾟｱﾒbｶﾔｽﾜｳﾄﾟｽｯｴ｢ｳ1ｱｼｾｷﾟ,ﾝﾁｽﾋｳﾐﾓｳﾀｴｯｮｴﾄﾟｾ
1940 DATA ｴ･ｴｸﾟｭｱｦｦｦ1ﾐﾞﾋﾟﾊﾍﾅｻﾜｷﾘ｣ｽﾞｹﾊﾁﾐ､ｷﾟﾄﾟﾄｸﾁ｢q,ｶﾐｵﾆﾞｷｽﾞﾄﾟｽﾐｵo
1950 DATA ｵｰbｲﾆﾁﾋｿｳｽﾟｵﾁﾟｰﾁﾊﾄﾟｾｷ｢ﾎﾎｱ,ﾌ=ｱｾｱﾌ=ｱｾｱ,ﾆﾇbｻﾊ｣ｽﾞｹﾊﾁﾐ､ｧｸﾛﾚ｢ｲﾙｷﾟﾅｴf
1960 DATA ｶｶbﾅｴﾅｴ｣ｽﾞｹﾊﾁﾐ､ｧﾑﾃｺﾁｷ｢ｻﾊ｣ﾜｹﾟﾊbﾑ､ﾅｻｴｷﾞｽﾗIq,ｻﾁｵﾋbﾝﾁｽﾋ｣ｷｺﾟ､ﾄﾟｽﾁｱ
1970 DATA ｳﾅﾟﾊﾆｷﾇﾝﾚﾔﾊｷﾟｳﾚ｢,ﾆﾇｧｷｹﾀｴﾝﾁｽﾔｿｳｽﾟｭﾆﾊﾁﾟ｢,,ｿﾟﾞｼｹﾊ｣ｽﾟｱﾘﾞｹﾟ､ﾒｾﾟｷｽｷｰﾁﾜｱ
1980 DATA ﾗｽ｢ﾝﾁｽﾔｿｳｽﾟｭﾇﾆﾚﾀﾟ,ｺﾜｺﾜｻﾟｰｹﾞ,ﾆﾇb｣ﾅﾟﾜｻﾟﾞbﾏﾟｱﾚ､ｧｷｵｾﾊｷ｢ﾔｰﾁｳﾆｱf
1990 DATA ﾃｳﾄﾟﾇﾀﾊ｣ﾅﾟﾜｻﾟﾞbﾏﾟｱﾚ､ﾔｸﾛ｢ｻﾊ｣ｷｸﾟ､ｧ1ﾚｷﾘq,ｷｺﾟｱﾋｱﾌﾜｳｱﾆｱｶｱｸｱｳｱﾆｱ
2000 DATA ｲﾘﾗ｢ﾀﾓﾂｭﾞ,ｳﾅﾟﾇﾋﾊﾜｳｷﾟｷｷｰﾄｳﾚﾀﾟ,,ﾐｱﾁﾟｱｷｱ
2010 DATA ﾌﾅﾃﾁﾟｺｳｰﾄｻｶｴ｢ｳﾅﾟﾊﾆｷﾊｶﾅｻﾋ･ﾐﾏｴﾃｷｳﾁﾟ｢｣ｿｳﾆﾚbｺﾞ､ｷﾟﾆｳﾅﾁｶｿﾆｳﾀﾟf
2020 DATA ﾍｨｱｲｨ｢ﾗｹﾉﾁｱ,ｲﾆﾁﾇｻﾊ｣ｿｳｾｳ､ｧｲｺﾟﾐｽｯｴi,ｿｳｾｳｧﾔﾁｾﾟﾇｳﾅﾟﾇｳｹﾅ･ｽﾈｻﾅﾇﾆﾚ
2030 DATA ﾝﾁｽﾋ｣ｴﾚﾅﾇﾐﾞ､ﾁﾟｰﾂｭ,ｶｴｼﾐｷﾟbﾘﾞﾍ=ｧﾔｰﾄｳﾚ,ｸﾁﾊﾏｴﾇ｣ｿｳﾆﾚbｸ､ｷﾟｲﾚ,
2040 DATA ｶｶ｣ﾘﾞﾍ=､ｷ｢ｲﾚﾀﾟｲﾚﾀﾟ｢ﾔｴｾｻｽﾁﾟﾆq,ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢,ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢
2050 DATA ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢,ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢,ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢
2060 DATA ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢,ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢,ｸﾑﾇｳｴｻﾅﾋ･ﾔｴﾆﾇﾔﾆｳ｢
2070 DATA ﾍﾍﾍbﾗｹｻｻﾐﾄﾟｻﾛﾁﾔﾊﾁﾟ｢ﾀﾛﾋﾏﾓﾄ1ﾜｴ｢,ｽｷｽ･ﾀﾛﾔｻｻﾄﾟｶﾝﾙﾁﾟ｢,｣ﾆﾇｱ､
2080 DATA ﾝﾁｽｷﾟﾆｿﾟｷﾞﾒﾙﾆﾀﾟｧﾅｰﾁｷﾝｷﾚｷ｢,｣ｦｦｦｦｦｦ､,ｻﾊｷﾞﾒﾙﾇﾋ･ｿｷｳｧｿｳﾍｹﾄﾟｸﾚﾂｷﾘｷﾟｲﾚﾊﾁﾟ｢
2090 DATA ｻﾛｧﾃｷｳ･ｿｷｳﾊﾇﾞｺﾟﾞﾅﾟﾔｧﾝﾁｽﾊｲｽﾔﾅﾇﾌﾛﾍｼｿﾚﾊﾁﾟｱ｢ﾋｲｱﾋｰﾋｰﾋｰﾋｱ
2100 DATA ｣ﾀﾞﾆｻﾅﾋbｿﾟｰﾁｳﾇｼｿﾞ､,ｦｦｦｦﾅﾃｿﾟﾞｲﾁﾙﾇｽﾜｳｺﾒﾙｷﾟﾁﾂｻﾓﾁｷﾅｶﾔｴﾅ･ﾆﾞﾅ･ｶﾅｻﾋｸｯﾁﾟｳﾆﾙｮｴﾇ
ﾆｰﾄｳﾁ｢
2110 DATA ｹﾟｰ･ｸｰｸｼﾐｻﾟﾅｸﾇ1ﾘﾛﾚﾅﾋｦｦｦｦ｢ｾｰｾﾎﾟﾄﾋﾀﾊｺﾞﾊﾂｷﾘｷﾟｦｦｦｦｦｦｦｴｸﾟｭｱｦｦｦ
2120 DATA ｶﾅｻﾋ･ｳｸﾁｵﾁｦｦｦ｢,ｶｻﾅｷﾟｳﾁﾅｻﾜﾇ･ﾆﾇｷﾌｷﾚﾔﾊｷﾟｶﾂﾄｳﾚ｢ｦｦｦｷﾞﾒﾙﾁﾟ｢ｶｴｼﾐﾊｷﾞﾒﾙｧｺﾑﾃｺﾁﾀﾟ
｢
2130 DATA ｸﾑﾋｳﾅﾟｧﾄﾟﾄ･ﾇﾅﾟﾅﾌﾘｷﾆｳﾗｴﾇﾍｴｳﾞｧｽﾁ｢,,,,,
2140 DATA ｶｶ･ｷﾞﾒﾙｧﾑﾃｺﾄｹﾛﾁｷｦｦ｢ｶﾔｵﾋﾟｻﾊﾝｽﾊﾝｷﾟﾐﾐｼｷﾟｻﾞﾅﾟﾊｽﾟｺﾞﾇﾃﾆｷﾟｰﾁﾊｷﾔｽﾛﾞ｢
2150 DATA ｻﾛｷﾘﾋ･ﾁﾑｧｲｳｽ･ﾁﾑﾇｾｷﾛ･ﾁﾇﾅｳｰｽｯﾇｸﾘｽﾄｳｻｴ｢,ｲﾙｷﾟﾅｴ｢ｦｦｦｦｦﾏﾞﾅｴﾇ･ｲﾙｷﾟﾅｴｦｦｦｦｦ
2160 DATA ﾉ,ﾉ,ﾉ,ﾉ,ﾉ,ﾉ,｣ｸｵﾁbｶｴｼﾐﾊbｷﾞﾒﾙ､,ｽｮｴﾙｯｴbｶﾓﾄﾟﾅｴｻﾞｼﾟｳﾐｾ
2170 DATA ｻﾛｷﾘﾔbﾗﾙﾗｳ｣ｺﾟｱﾒ､ﾃﾟｹﾙｧｽﾄｳｸﾁｳﾅｶﾔｳﾐｾﾊﾄﾟ,ﾗﾜｽｹｶﾉｷﾟｳﾁｽﾐｾ,b,ﾓｳﾞｦﾍ=ﾜｹﾟﾘﾐｱ
2180 DATA ﾏ=ﾄﾅ,,,"     /  ","▁▄■     ______  ","▔▁■    /  _  | ","   ■  / /_/  |
2190 DATA "    ■  / /_/_/ |  ","  >■■/_/ / /   |  ","   ■ /_/ /_/ | "
2200 DATA "    ■■ /_/_/ /  ","  ◢■■■ / /_/  ","  ◢■■■■ //  ","  ■■■■■// "
2210 DATA " ■◤■■■■▁  ","◢■  ◥■■■■▁  ","■■  ◥■■■■■■▁/ "
2220 DATA 192,184,56,216,0,240,296
2230 '
2240 '*************************************
2250 '*                                   *
2260 '* AVG 「ｷｴﾀ ｵｳｻﾏﾉ ｶﾝﾑﾘ」    ｵﾂｶﾚｻﾝ!!  *
2270 '*                                   *
2280 '*        For PC88mk2/R/H/A  V1 mode *
2290 '*                                   *
2300 '*          Programmed by POTATO     *
2310 '*                                   *
2320 '*************************************
```

★　★　★

★僕の友人は，ダブルクレイドルのアフターバーナーの後ろにへばりついてプレイを見ている。(埼玉県東松山市・A.K.D15才)……【影：真のゲーマーとは筐体と一体になれる人だ!!編：そうやって自分を正当化してるし。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

はちゃめちゃアクション・ゲーム

しむらくん
SHIMURAKUN
〜はちゃめちゃ花見の巻〜

宮地　清和



あっそびかた！

とにかく敵をＫＩＡＩをためてやっつける！それだけです。8246で上下左右はお決まりです。あと，スペース・キーでＫＩＡＩを撃ちます。これで敵を倒すのですが，それだけではないのですよっと！

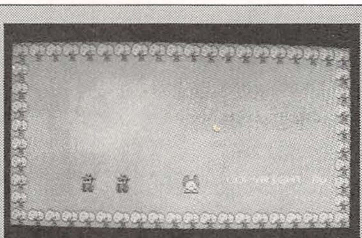
あ，そうそう，通常はタイトル画面でスペース・キーを押すと，オープニング・デモがはじまりますが，リターン・キーだとデモをとばしてゲームに入ります。

KIAIについて！

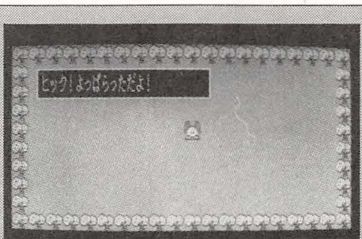
ＫＩＡＩ弾は，スペース・キーを押し続けるほどたまっていきます。それはスコア表示部分のＫＩＡＩを見れば，バーの長さで表されています。スペース・キーをはなすと，いままで蓄積されたＫＩＡＩが,一気にはなたれます。ここで，バーの長さが，水色と黄色のときは通常弾で，４発当てると敵が死にます。バーの長さが赤色のとき，この弾は，さくらの木を燃やすことができます。一つの木に火がつくと，それに接触している木にも火が燃え移り，

《第１表》変数表

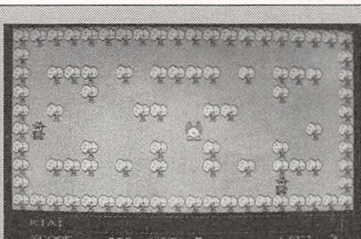
ＭＸ，ＭＹ…自分のＸ，Ｙ座標	かどうかのフラグ
ＶＸ，ＶＹ…自分のＸ，Ｙの移動量	ＳＮ，ＦＬＡＧ…ＫＩＡＩを限度以上にためたかどうかのフラグ
ＴＸ(Ａ,ＣＵ)，ＴＹ(Ａ,ＣＵ)…敵Ｘ，Ｙ座標	ＴＭ，ＦＬＡＧ…木が燃えているかどうかのフラグ
ＴＭＸ，ＴＭＹ…敵Ｘ，Ｙの移動量	ＴＩＭＥＲ…木の燃えている時間
ＴＴ(Ａ，ＣＵ)…敵の体力（４で死んでいる）	Ｋ，Ｎ………敵の死んだ数
ＫＸ，ＫＹ…ＫＩＡＩ弾のＸ，Ｙ座標	Ｄ，ＦＬＡＧ…燃えている木の火が敵に移ったかどうかのフラグ
ＫＭＸ，ＫＭＹ…ＫＩＡＩ弾のＸ，Ｙの移動量	ＳＣＯＲＥ…スコア
Ｋ，ＳＩＺＥ…ＫＩＡＩの大きさ（３で木が燃せる）	ＶＩＴ………木を燃やすことのできるＫＩＡＩ弾の数
ＫＩＡＩ……ＫＩＡＩをためている量	ＬＥＦＴ……ＳＨＩＭＵＲＡＫＵＮの残り人数
ＫＳ，ＦＬＡＧ…ＫＩＡＩ弾を発射しているかのフラグ	ＳＣＥＮＥ，ＮＯ…ステージ・ナンバー
Ｋ，ＦＬＡＧ…ＫＩＡＩをためている	



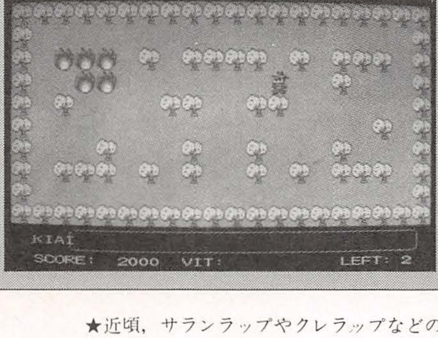
▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでデモ



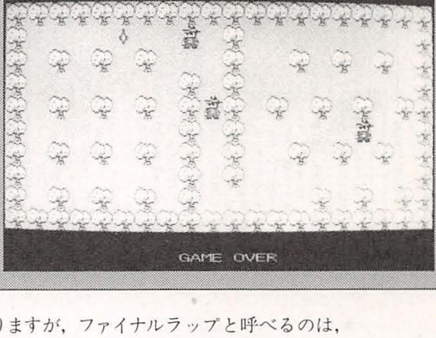
▲《写真２》これがゆかいなオープニング・デモ



▲《写真３》ゲーム・スタート!! 中央のキャラが自分



◀《写真４》最強のＫＩＡＩ弾は桜の木も燃せる



▶《写真５》２面は３人敵がいるゾ!! ゆだんするな!!

★近頃，サランラップやクレラップなどの名称の類似品が出回っておりますが，ファイナルラップと呼べるのは，ナムコのファイナルラップだけです。(神奈川県横浜市・笹井進也17才)……【影：くれぐれもご注意ください。】

それにさわった敵はすべて死にます（燃えている木にです！）。敵に直接当ったときは通常弾１発の力しかありません。

スコア表示部のＶＩＴは，この赤色の部分までＫＩＡＩをためることのできる回数です。そしてＶＩＴは通常弾で，敵を倒したときに一つ増えます。

限度を越えたＫＩＡＩをためるのは体に毒で，もしためたときは一定時間何もできません。また，ＫＩＡＩ弾は，一度に１発しか発射できません。つまり，弾がもう画面にでているとき，木が燃えているときは発射できないのです。また，ＫＩＡＩをためる間は動けません。

プログラムについて！

今回のプログラムは，完全にサブ・ルーチンのかたまりです。そのためメインはすっきりしました。それからマシン語を使っていますので，チェックサムもついているのでいいと思いますが，念のためＳＡＶＥをお忘れなく。

SHIMURAKUNのプログラム・リスト

```
1 '     SHIMURAKUN -----------------------------------------------------
2 ' ---------------      copyright MCMLXXXVII -------------------------
3 ' --------------------------------      by Kiyokazu.Miyachi ---------
10 '     initialize -----------------------------------------------------
20 NEW CMD:CLEAR,&HDDFF:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
30 CMD BGM 1:CLS 3:DIM MEN$(6),ST(300):CPUT=&HE000:MAZE=&HE025
40 IN1$="t130v15l8":IN2$="t130s1m255v15l64":GOSUB 1740
50 '     draw title on screen -------------------------------------------
60 CLS:RESTORE 2020:SCENE.NO=0:GOSUB 470:GOTO 100
70 FOR X=SX TO EX STEP 16
80 READ K.CODE$:K.CODE=VAL("&h"+K.CODE$):PUT (X,Y),KANJI(K.CODE),XOR
90 NEXT X:RETURN
100 TITLE.M1$="@59o4cdefqab>cc.c.c.dc":TITLE.M2$="@59o4rcdefqab>cc.c.c.dc"
110 TITLE.M3$="@58o4cr4cr4cr4":SX=160:EX=448:Y=32
120 CMD PLAY IN1$+TITLE.M1$,IN1$+TITLE.M2$,IN1$+TITLE.M3$
130 GOSUB 70:SX=352:EX=560:Y=56:GOSUB 70:GOTO 150
140 CALL CPUT(DX,DY,NO):RETURN
150 DX=4:DY=7:NO=5:GOSUB 140:DX=6:NO=5:GOSUB 140:DX=10:NO=4:GOSUB 140
160 COLOR 6  :LOCATE  8,16:PRINT "ｼﾝｼﾞｹｰﾄS  SHIMURA  KIM  1987
170 COLOR 7  :LOCATE 25,14:PRINT "COPYRIGHT By":COL=1
180 COLOR COL:LOCATE 12,22:PRINT "PUSH SPACE KEY !"
190 IF INP(9)=&HBF THEN 230
200 IF INP(1)=&H7F THEN CLS:GOSUB 470:GOTO 450
210 COL=COL+1+(COL=7)*7:GOTO 180
220 '     initial -----------------------------------------------------
230 CLS:COLOR 5:LOCATE 12,22:PRINT "INITIAL START !!"
240 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE 12,22:PRINT SPACE$(16):GOSUB 470
250 LINE(48,20)-(368,44),7,BF:LINE(50,21)-(366,43),0,BF
260 LINE(330,64)-(342,70),5,BF:LINE(322,71)-(350,79),5,BF
270 RESTORE 2060:GOTO 310
280 READ WORD.DATA$:IF WORD.DATA$="@@@@" THEN 290 ELSE 300
290 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LINE(50,21)-(366,43),0,BF:RETURN
300 K.CODE=VAL("&h"+WORD.DATA$):PUT (X,24),KANJI(K.CODE),PSET:X=X+16:GOTO 280
310 DX=2:DY=4:NO=4:CALL CPUT(DX,DY,NO):CMD PLAY ,,,IN2$+"o4ccbb"
320 FOR T=1 TO 3:X=56:GOSUB 280:NEXT T
330 DX=2:DY=4:FOR I=1 TO 8
340          NO=0:CALL CPUT(DX,DY,NO):CMD PLAY ,,,IN2$+"o3dddd"
350 DX=DX+1:NO=4:CALL CPUT(DX,DY,NO):CMD PLAY ,,,IN2$+"o3aaaa"
360 NEXT I:FOR I=1 TO 800:NEXT I:DRINK$="o2dedeo4do5eo6fqr2"
370 CMD BGM 0:CMD PLAY ,,,IN2$+DRINK$:CMD PLAY ,,,IN2$+DRINK$:CMD BGM 1
380 FOR T=1 TO 2:X=56:GOSUB 280:NEXT T
390 DX=2:DY=4:NO=5:CALL CPUT(DX,DY,NO):CMD PLAY ,,,IN2$+"o2eebb"
400 X=56:GOSUB 280:DX=9:DY=4:DTX=2
410 FOR I=1 TO 9
420 NO=0:CALL CPUT(DX,DY,NO) :DX=DX+1  :NO=4:CALL CPUT(DX,DY,NO)
430 NO=0:CALL CPUT(DTX,DY,NO):DTX=DTX+1:NO=5:CALL CPUT(DTX,DY,NO)
440 NEXT I:NO=0:CALL CPUT(DX,DY,NO):FOR I=1 TO 800:NEXT I:SCENE.NO=0:GOSUB 470
450 COLOR 1:LOCATE 15,11:PRINT "GAME START":FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 1280
460 '     draw game screen -------------------------------------------
470 FOR I=0 TO 24
480 M.DATA=VAL("&h"+MID$(MEN$(SCENE.NO),I*2+1,2)):POKE &HDFE0+I,M.DATA
490 NEXT I
500 CALL MAZE:RETURN
510 '     screen subroutine --------------------------------------------
520 COLOR 4:LOCATE 5,20:PRINT "┌";STRING$(32,"─");"┐"
530 COLOR 6:LOCATE 2,21:PRINT "KIAI";SPACE$(32);:COLOR 4:PRINT "|"
540 COLOR 4:LOCATE 5,22:PRINT "└";STRING$(32,"─");"┘"
550 COLOR 5:LOCATE 2,23:PRINT "SCORE:          VIT:           LEFT:":RETURN
560 '     KIAI subroutine ---------------------------------------------
570 IF KS.FLAG=1 OR TM.FLAG=1 OR SN.FLAG=1 THEN RETURN
580 IF INP(9)<>&HBF AND K.FLAG=0 THEN RETURN
590 IF INP(9)=&HBF THEN K.FLAG=1:KIAI=KIAI+1
600 IF INP(9)<>&HBF AND K.FLAG=1 AND KS.FLAG=0 THEN K.FLAG=0:GOSUB 750:RETURN
610 IF KIAI=32 OR (VIT=0 AND KIAI>26) THEN GOSUB 700
620 IF KIAI=<18 THEN COLOR 5:LOCATE  6,21:PRINT STRING$(KIAI   ,"■"):K.SIZE=1
630 IF KIAI>18  THEN COLOR 6:LOCATE 24,21:PRINT STRING$(KIAI-18,"■"):K.SIZE=2
640 IF KIAI>26  THEN COLOR 2:LOCATE 32,21:PRINT STRING$(KIAI-26,"■"):K.SIZE=3
650 RETURN
660 '     score write subroutine --------------------------------------
670 COLOR 7:LOCATE  8,23:PRINT USING "#####00";SCORE:LOCATE 36,23:PRINT LEFT
680 COLOR 3:LOCATE 21,23:PRINT USING "&      &";STRING$(VIT,"♥"):RETURN
690 '     SAKE NOMISUGI subroutine ------------------------------------
700 COLOR 6:LOCATE 15,23:PRINT "ｻｹﾉﾐｽｷﾞﾀﾞｰﾈ...":K.FLAG=0:SN.FLAG=1
710 KIAI=KIAI-1:LOCATE 6+KIAI,21:PRINT " ":CMD PLAY ,,,IN2$+"o6cccc"
720 IF KIAI=0 THEN GOSUB 520:GOSUB 670:SN.FLAG=0:RETURN
730 GOSUB 1010:GOTO 710
740 '     KIAI shoots subroutine ---------------------------------------
750 KIAI=0:KX=MX:KY=MY:CMD PLAY ,,,IN2$+"o3cde#"
760 KMX=(INP(0)=&HEF)-(INP(0)=&HBF):KMY=(INP(1)=&HFE)-(INP(0)=&HFB)
770 IF KMX=0 AND KMY=0 THEN KMX=1
780 IF K.SIZE=3 THEN K.NO=2:VIT=VIT-1:GOSUB 670 ELSE K.NO=6
790 KS.FLAG=1:LOCATE 6,21:PRINT SPACE$(31)
800 IF PEEK(&HDE00+(KY+KMY)*20+KX+KMX)=0 THEN 830
810 IF PEEK(&HDE00+(KY+KMY)*20+KX+KMX)=1 THEN 840
820 IF PEEK(&HDE00+(KY+KMY)*20+KX+KMX)=3 THEN 850
830 CALL CPUT(KX,KY,HAIKEI):KX=KX+KMX:KY=KY+KMY:CALL CPUT(KX,KY,K.NO):RETURN
840 IF K.SIZE=3 THEN T.NO=2:GOSUB 870:KS.FLAG=0:RETURN
850 CALL CPUT(KX,KY,HAIKEI):KS.FLAG=0:RETURN
860 '     KIAI size 3 Fire & Erase ////////////////////////////////////
870 CALL CPUT(KX,KY,HAIKEI):KX=KX+KMX:KY=KY+KMY:STX=KX:STY=KY:FD=1
880 CU=0:CALL CPUT(KX,KY,T.NO):POKE &HDE00+KY*20+KX,T.NO
890 AD=-1:GOSUB 900:AD=1:GOSUB 900:GOTO 930
900 IF PEEK(&HDE00+(KY+AD)*20+KX)=FD THEN ST(CU)=KX:ST(CU+1)=KY+AD:GOSUB 950
910 IF PEEK  (&HDE00+KY*20+KX+AD)=FD THEN ST(CU)=KX+AD:ST(CU+1)=KY:GOSUB 950
920 RETURN
930 IF CU=0 THEN TIMER=5:TM.FLAG=1:RETURN
940 KX=ST(CU-2):KY=ST(CU-1):CU=CU-2:GOTO 890
950 IF ST(CU)<0 OR ST(CU)>19 OR ST(CU+1)<0 OR ST(CU+1)>9 THEN RETURN
960 DUMX=ST(CU):DUMY=ST(CU+1):CALL CPUT(DUMX,DUMY,T.NO)
970 CMD PLAY ,,,IN2$+"o4m125cebc":POKE &HDE00+DUMY*20+DUMX,T.NO:CU=CU+2:RETURN
980 '     Erase call --------------------------------------------------
990 KX=STX:KY=STY:T.NO=3:FD=2:GOSUB 880:TM.FLAG=0:RETURN
1000 '     TEKI move subroutine (ｼﾝｼﾞｹｰﾄ) ------------------------------
1010 FOR A.CU=1 TO T.CU:DX=TX(A.CU):DY=TY(A.CU)
1020 IF TT(A.CU)>=4 THEN 1190
1030 TMX=SGN(MX-DX):TMY=SGN(MY-DY)
1040 IF ABS(TMX)<>ABS(TMY) THEN 1060
1050 IF ABS(MX-DX)=<ABS(MY-DY) THEN TMY=0 ELSE TMX=0
1060 IF RND>.9 THEN DMX=TMX:TMX=TMY:TMY=DMX:IF RND>.8 THEN TMX=-TMX:TMY=-TMY
1070 IF PEEK(&HDE00+(DY+TMY)*20+DX+TMX)<>0 THEN TMX=0:TMY=0
1080 CALL CPUT(DX,DY,HAIKEI):DX=DX+TMX:DY=DY+TMY
1090 CALL CPUT(DX,DY,C.NO):TX(A.CU)=DX:TY(A.CU)=DY
1100 IF KS.FLAG=0 THEN 1150
1110 IF DX=KX AND DY=KY THEN TT(A.CU)=TT(A.CU)+1 ELSE 1150
1120 IF TT(A.CU)=4 THEN K.N=K.N+1:SCORE=SCORE+3:VIT=VIT+1:GOSUB 670:GOTO 1140
1130 CMD PLAY ,,,IN2$+"o5baqrba" :KS.FLAG=0:SCORE=SCORE+1:GOSUB 670:GOTO 1150
1140 CMD PLAY ,,,IN2$+"o1c15o2bc":CALL CPUT(DX,DY,HAIKEI):GOTO 1180
1150 IF DX=MX AND DY=MY THEN 1420
1160 IF TM.FLAG=1 THEN D.FLAG=0:GOSUB 1210 ELSE 1180
1170 IF D.FLAG=1 THEN TT(A.CU)=4:K.N=K.N+1:CMD PLAY ,,,IN2$+"o1c15o2bc"
1180 IF K.N=T.CU THEN 1510
1190 GOSUB 570:NEXT A.CU:RETURN
1200 '     check size3 hit ////////////////////////////////////////////
1210 AD=-1:GOSUB 1220:IF D.FLAG=1 THEN RETURN ELSE AD=1:GOSUB 1220:RETURN
1220 IF PEEK(&HDE00+(DY+AD)*20+DX)=2 THEN GOSUB 1250:RETURN
1230 IF PEEK  (&HDE00+DY*20+DX+AD)=2 THEN GOSUB 1250:RETURN
1240 RETURN
1250 D.FLAG=1:D.NO=2:CALL CPUT(DX,DY,D.NO):POKE &HDE00+DY*20+DX,2
1260 CMD PLAY ,,,IN2$+"o1c15o2bc":SCORE=SCORE+20:GOSUB 670:RETURN
1270 '     GAME start initialize ---------------------------------------
1280 SCORE=0:LEFT=3:SCENE.NO=1:S.NO=4:C.NO=5:M.CU=1:K.N=0:TIMER=0:VIT=1
1290 CLS:CONSOLE 0,5:GOSUB 520:GOSUB 470:GOSUB 580:GOSUB 670:GOSUB 1640
1300 START.M$="@48o5cc64d64e64r4dd64e64f64r4ee64f64q64r4edc"
1310 CMD BGM 0:CMD PLAY IN1$+START.M$:CMD BGM 1
1320 '     main routine (move SHIMURA etc.) ----------------------------
1330 VX=(INP(0)=&HEF)-(INP(0)=&HBF):VY=(INP(1)=&HFE)-(INP(0)=&HFB)
1340 IF INP(9)=&H7F THEN 1420
1350 IF PEEK(&HDE00+(MY+VY)*20+MX+VX)<>0 OR K.FLAG=1 THEN VX=0:VY=0
1360 IF TM.FLAG=1 AND TIMER<>0 THEN TIMER=TIMER-1
1370 IF TM.FLAG=1 AND TIMER=0 THEN GOSUB 990
1380 IF KS.FLAG=1 THEN GOSUB 800
1390 CALL CPUT(MX,MY,HAIKEI):MX=MX+VX:MY=MY+VY:CALL CPUT(MX,MY,S.NO)
1400 GOSUB 570:GOSUB 1010:GOTO 1330
1410 '     SHIMURA KUN died --------------------------------------------
1420 TM.FLAG=0:KS.FLAG=0:SN.FLAG=0:KIAI=0:K.FLAG=0:LEFT=LEFT-1:K.N=0
1430 CMD BGM 0:FOR T=1 TO 3
1440 COLOR=(4,2),(0,2):CMD PLAY ,,,IN2$+"o3cdefqab":COLOR=(4,4),(0,0)
1450 FOR I=1 TO 500:NEXT I:NEXT T:IF LEFT=0 THEN 1570
1460 GOSUB 520:GOSUB 460:GOSUB 670:GOSUB 1640
```

★ドラクエIIIの発売日に近くのデパートへ行き，買おうと並んでいる人は何人いるか数えたのはぼくだけだろうか？（茨城県土浦市・'87３月号のハガキで書いた人12才）……【影：予約券を持っていない人の楽しみかただな。】

キャラクター・データもチェックサムがついています。

マシン語ルーチンは，7E00H～7FFFHのBASICのROMの裏にあるRAMを使っています。この方法だと，呼びだしルーチンなどをつけなければならないので，多少長くなりますが，BASICのフリーエリアの大部分は残るので，大きな変数領域を使うプログラムなどには大変便利ですね！

そのほかのこと！

BGMがついていませんので，そこのところをできる人は作ってみてください。そのかわり効果音はバッチリです！

書き忘れましたが，ESCで自殺です！

プログラムその他で3か月もかかりました。もうやだー！でも，みなさんに楽しんでいただければ，さいわいです。

それでは，また次回にでも……。


```
1470 CMD BGM 0:COLOR 1:LOCATE 15,10:PRINT "GET READY !"
1480 CMD PLAY IN1$+START.M$:LOCATE 15,10:PRINT SPACE$(11)
1490 CMD BGM 1:GOTO 1330
1500 '   scene cleared ---------------------------------------------------
1510 COLOR 1:LOCATE 14,10:PRINT "SCENE CLEARED "
1520 CLEAR.M$="@10o4l32qabo5fqqqr9qr9qr9qr9qr20q18":CMD BGM 0
1530 CMD PLAY IN1$+CLEAR.M$:CMD BGM 1:LOCATE 14,10:PRINT SPACE$(14)
1540 SCENE.NO=SCENE.NO+1+(SCENE.NO=6)*6:LOCATE 6,21:PRINT SPACE$(31)
1550 VX=0:VY=0:KIAI=0:KS.FLAG=0:K.FLAG=0:K.N=0:SN.FLAG=0:TM.FLAG=0:GOTO 1460
1560 '   game over -------------------------------------------------------
1570 CONSOLE 0,25:CLS:END.M$="@40o3cde.l32v15cv14dv13ev12fv11f.cdf"
1580 CMD BGM 0:CMD PLAY IN1$+END.M$:CMD BGM 1
1590 FOR T=1 TO 3:FOR I=1 TO 7
1600 COLOR I:LOCATE 16,22:PRINT "GAME OVER":FOR J=1 TO 50:NEXT J
1610 NEXT I:NEXT T
1620 FOR I=1 TO 500:NEXT I:GOTO 60
1630 '  each scene datas set ---------------------------------------------
1640 C.NO=5:D.SN=1:D.DC=4:M.NO=4:CMD BGM 0:RESTORE 2840
1650 READ D.PD$:IF D.SN<>SCENE.NO THEN D.SN=D.SN+1:GOTO 1650
1660 T.CU=(LEN(D.PD$)-3)/3
1670 MX=VAL("&h"+LEFT$(D.PD$,2)):MY=VAL("&h"+MID$(D.PD$,3,1))
1680 CALL CPUT(MX,MY,M.NO):FOR D.PC=1 TO T.CU
1690 TX(D.PC)=VAL("&h"+MID$(D.PD$,D.DC,2)):D.DC=D.DC+2
1700 TY(D.PC)=VAL("&h"+MID$(D.PD$,D.DC,1)):D.DC=D.DC+1
1710 DX=TX(D.PC):DY=TY(D.PC):TT(D.PC)=0:CALL CPUT(DX,DY,C.NO)
1720 CMD PLAY ,,,IN2$+"o2eebb":NEXT D.PC:CMD BGM 1:RETURN
1730 '  advertisement ----------------------------------------------------
1740 COLOR 5:LOCATE 1,12:PRINT "COPYRIGHT KIM, WAIT A MOMENT,PLEASE !"
1750 '  maze datas set ---------------------------------------------------
1760 RESTORE 2760:FOR MA=0 TO 6
1770 MAZE.DATA$="":READ MAZE.DATA$:MEN$(MA)=MAZE.DATA$
1780 NEXT MA
1790 '  character datas set ----------------------------------------------
1800 RESTORE 2330:SUM=0:L.NUM=2310
1810 FOR DC=0 TO 41:READ C.DATA$:FOR PC=0 TO 31
1820 POKE &H7000+DC*32+PC,VAL("&h"+MID$(C.DATA$,PC*2+1,2))
1830 SUM=SUM+VAL("&h"+MID$(C.DATA$,PC*2+1,2))
1840 NEXT PC:SUM$="":READ SUM$
1850 IF SUM<>VAL("&h"+SUM$) THEN BEEP:PRINT"character data error in ";L.NUM:END
1860 SUM=0:L.NUM=L.NUM+10:NEXT DC
1870 '  chracter put & maze draw machine set -----------------------------
1880 RESTORE 2140:L.NUM=2120:SUM=0
1890 FOR M.CU=1 TO 2
1900 READ ST1$:READ ST2$:ST.AD=VAL("&h"+ST1$+ST2$)
1910 READ ED1$:READ ED2$:ED.AD=VAL("&h"+ED1$+ED2$)
1920 SUM=VAL("&h"+ST1$)+VAL("&h"+ST2$)+VAL("&h"+ED1$)+VAL("&h"+ED2$)
1930 FOR P.AD=ST.AD TO ED.AD
1940 READ MA.DA$:MA.DA=VAL("&h"+MA.DA$)
1950 IF LEN(MA.DA$)=2 THEN POKE P.AD,MA.DA:SUM=SUM+MA.DA ELSE 1970
1960 IF P.AD=ED.AD THEN READ MA.DA$:MA.DA=VAL("&h"+MA.DA$) ELSE 2000
1970 IF MA.DA=SUM THEN L.NUM=L.NUM+10:SUM=0 ELSE 1990
1980 IF P.AD=ED.AD THEN 2000 ELSE 1940
1990 BEEP:PRINT "machine data error in ";L.NUM:END
2000 NEXT P.AD:NEXT M.CU:RETUR"
2010 '  title datas ------------------------------------------------------
2020 DATA 2353,2126,2348,2126,2349,2126,234D,2126,2355,2126,2352
2030 DATA 2126,2341,2126,234B,2126,2355,2126,234E,2141,2121,244F
2040 DATA 2441,2463,2461,2441,2463,3256,382B,244E,342C,2121,2141
2050 '  initial datas ----------------------------------------------------
2060 DATA 3256,382B,244B,4D68,243F,2440,213C,244D,212A,@@@@,2422
2070 DATA 2473,244A,2448,2433,244B,3C72,242C,2422,246B,2440,213C
2080 DATA 244D,212A,@@@@,2426,245E,243D,2426,2440,213C,244D,212A
2090 DATA @@@@,2552,2543,252F,212A,2468,2443,2451,2469,2443,243F
2100 DATA 2440,2468,212A,@@@@,2426,245E,2424,2440,213C,244D,212A
2110 DATA @@@@,2526,2122,2526,2523,2122,2433,246A,2463,244B,2432
2120 DATA 246B,2440,213C,2123,3C72,3B7D,2443,2446,2123,@@@@
2130 '  machine language for game subroutine -----------------------------
2140 DATA 7E,00,7E,D3,7E,32,6D,80,1A,32,6E,80,11,C0,00,6A,0A,67,0652
2150 DATA 06,08,29,30,01,19,10,FA,01,00,70,09,E5,11,A0,00,6A,3A,043F
2160 DATA 6E,80,87,67,06,08,29,30,01,19,10,FA,29,29,06,C0,3A,6D,0526
2170 DATA 80,87,87,4F,09,22,70,80,E1,D3,5C,CD,4D,7E,D3,5D,CD,4D,08EA
2180 DATA 7E,D3,5E,CD,4D,7E,D3,5F,C9,ED,73,72,80,31,4C,00,ED,5B,0959
2190 DATA 70,80,01,FF,10,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,39,EB,10,F3,0B46
2200 DATA ED,7B,72,80,C9,19,22,B8,DF,36,00,CD,21,E0,DF,11,00,DE,08C7
2210 DATA 0E,19,06,08,7E,17,30,0A,F5,3E,01,12,F1,13,10,F5,18,08,0473
2220 DATA F5,3E,00,12,F1,13,10,EB,23,0D,28,02,18,E2,0E,00,11,00,04B7
2230 DATA 00,21,00,DE,3E,00,32,6E,80,06,14,ED,43,D4,80,7E,01,D6,0650
2240 DATA 80,02,23,E5,C5,ED,4B,D4,80,3E,14,90,32,6D,80,C1,CD,08,0872
2250 DATA 7E,E1,ED,4B,D4,80,10,DF,0C,79,32,6E,80,FE,0A,20,D4,C9,0944
2260 DATA E0,00,E0,55,F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,00,00,00,ED,73,F0,0936
2270 DATA E0,31,FF,7F,CD,00,7E,ED,7B,F0,E0,3A,C2,E6,00,00,D3,31,09F8
2280 DATA 00,00,00,FB,C9,F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,00,00,00,ED,73,07F5
2290 DATA F0,E0,31,FF,7F,CD,74,7E,ED,7B,F0,E0,3A,C2,E6,00,00,D3,0B2B
2300 DATA 31,00,00,00,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01F5
2310 '  character datas -------------------------------------------------
2320 '    0+++++++++1+++++++++2+++++++++3+++++++++4+++++++++5+++++++++6++++,****
2330 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
2340 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
2350 DATA 55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA,0FF0
2360 DATA 55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA,0FF0
2370 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,1FE0
2380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,1FE0
2390 DATA 000000001F8000007FF87C01FFFFFF03E1FE3FE3FFFFFFE7FFFF7FE78FEE38E,1226
2400 DATA 3FFC81FC1FE201F803F0000000000000000000000000000000000000000000000,05A5
2410 DATA 54055555A9F8282A47FF87C59FFFFFF03FFFFFFEBFFFFFFE7FFFF7FE7FFEEBFE,16E4
2420 DATA 3FFD9DFD9FFEFFFA43F01C05A80A60AA55553D55AAAA40AA5554FE55AAA9D72A,1146
2430 DATA FE07FFFFF850783FE2AA828FD5555551AA0AA2AA955555542AAAA2AA50544104,100B
2440 DATA AAA894A9D540AB53E2A01407FC0F21FFFFFF15FFFFFF01FFFFFE54FFFFFC827F,14C6
2450 DATA 0000000000000000014050002A8A0080000000040000080A00001410000000,018F
2460 DATA 2000000010000000200 2A800000154000004A800000AF2000007F8000000000,03F6
2470 DATA 55455555AAA8AA2A555E5795A2BF8F8A497FFFD1AC7FFFCC5EFFFFFD9FFFFFFC,1403
2480 DATA 3FFFFFFDBFFFFFFA3FFFFFF99FFFFFF247FFFFC5A8FFFFAA5507FC55AAA802AA,17BB
2490 DATA FFE7FDFFFFE1F87FFFC0703FF78000 1FE300013E1000001C000001C002A001,0F39
2500 DATA 8015520 1804BF50380AFFE83C05FFF47E03FFF8FF85FFF3FFF07FC7FFFF803FF,127C
2510 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
2520 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
2530 DATA 55555555AAAAAAAA55555555AAAA8AAA55545555AAAA0AAA41554505A802882A,0D6F
2540 DATA 55500145AAAA002A55550055AAAA80AA55550055AAAA80AA55550055AAAA002A,0BE0
2550 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFDFFFFFFC5FDFFFBF1FBFE3DFCF07F807CC7F,1A87
2560 DATA FFF08BC7FFFE003FFFFF80FFFFFF80FFFFFF80FFFFFF80FFFFFF007FFFFE003F,182A
2570 DATA 00000000000000000000000000000000000000000FF000003FFC0000FFFF00,0438
2580 DATA 01FFFF8001F99F8003F99FC003FFFFC0000FF00003F24FC00FFC3FF000000000,0EF1
2590 DATA 54155015A00AA80A40055005800AA002400000018000008001000041821C3800,0649
2600 DATA 043E7C0188381C2050381C11A81C380A54000015A3F00FCA4FFD3FF5A0008002,09ED
2610 DATA FC1FF83FF3DFFBCFEF6FF6F7DEEFF77BDEE00F7BBD4FF2BDBB3FFCDDBAFFFF5D,1763
2620 DATA B5FFFFADADF99FB5DBF99FDBFBFFFFDFFC0FF03FF002400FE0018007E0018007,13CB
2630 DATA 0000000000000000000000000000000002000000000400002082000555400,0151
2640 DATA 0000000000B2A800154154002 8B2AA00295552 0000A8A800015050000000000,04F0
2650 DATA 55545155AAA820AA55578055A800FF8A55560000AA80054A55618695AA7FFF2A,0D64
2660 DATA 55000055AA01E02A5401E005A801E00257800075A800000A55004015AA00A00A,0920
2670 DATA FFFE79FFFFFC30FFFFFF807FFC00FF8FFFF60000FF80041FFF61863FFF7FFE3F,149D
2680 DATA FF80007FFE01203FFC00000FF8012007F7800077F840000FFF80603FFF00F01F,0CE8
2690 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
2700 DATA 0001000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0001
2710 DATA 55555555AAAAAAAA55545555AAA92AAA55555555AAABAAAA5557D555AA8FE2AA,100E
2720 DATA 553FF955AA8FE2AA5557D555AAABAAAA55555555AAAAAAAA55555555AAAAAAAA,111E
2730 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFEFFFFFFFC7FFFFFFC7FFFFFF83FFFFFF11FFFFFC387FF,1C70
2740 DATA FF87C3FFFFC387FFFFF11FFFFFF83FFFFFFC7FFFFFFEFFFFFFFFFFFFFFFFFF,1C3F
2750 '  maze datas -------------------------------------------------------
2760 DATA FFFFF80001800018000180001800018000180001800001FFFFF
2770 DATA FFFFF80001BAF5D88011A19818000588911BA95D80001FFFFF
2780 DATA FFFFF80201AA25580A01AAAAB80A01AAA5580A01AA82BFFFFF
2790 DATA FFFFF80001AAAAB80001AAAAB80001AAAAB80001AAAABFFFFF
2800 DATA FFFFF80001B77BF80001FDEED88A89A20A9A82A98AA21FFFFF
2810 DATA FFFFF80001B5FAD80001A4925B000D80601BD0BD80001FFFFF
2820 DATA FFFFF80001A000DA1001800018000180045B00058001FFFFF
2830 '  my position & enemy's position -----------------------------------
2840 DATA 0A50150F8,0930110C8118,093011118123,0A60351210C8
2850 DATA 093011121018128,0A4011128123
```

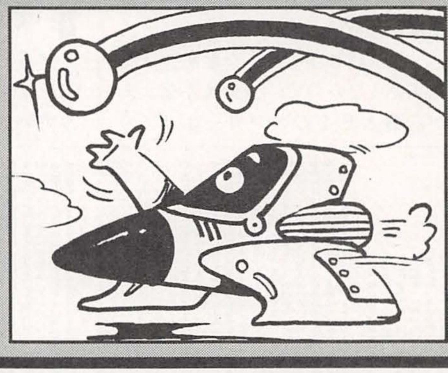
★先日，友人がマッキントッシュを買ったというので遊びに行ったらキッ○カッ○が机の上に散乱していた。(北海道網走市・京城音楽こと佐ト洋シ15才)……【編：誰にも手軽に買うことができるマッキントッシュですね。】

PC-88VA(N88-日本語BASIC V3)用

これが16ビットの実力だ

Rainbow（レインボー） Gem（ヂェム）

佐藤　寿男



ストーリー

19××年，地上に7人の黒い魔王がおりたった。そして魔王たちは人間を捕まえ喰っていった。このままでは人類は全滅してしまう。魔王を倒さねば。しかし，おれにはそんな力はない。そのとき，遙か天空より声が聞こえてきた。「魔王を倒すにはレインボーヂェムが必要です」君はレインボーヂェムを集めるため，ディト星人の支配する隕石群へ向かった。

遊びかた

隕石やディト星人のミサイル，ジェリカをビームで倒しレインボーヂェムを七つ集めてください。レインボーヂェムは体当たりで取ってください。

自機はテンキーの[2][4][6][8]で下左右上に動きます。スペース・キーでビームを撃てます。

ミサイル……… 20～ 60点
隕　　石……… 70～110点
ジェリカ………120～210点

あと，900,000点以上取ると無敵になります。今回はだれでもエンディングを見れるゲームを作ったつもりです。

なおダメージ100%以上でゲーム・オーバー，レインボーヂェム7個でエンディングです。

プログラムについて

スプライト・パターンの移動にスプライト・マイクロ命令を使っています。LOCATE SPRITE（MSXで言うPUTSPRTE）文で移動させるよりもわかりやすいと思います。

また，戦闘の移動用のスプライト文には，キュークリア・スイッチをつけてあるので操作のしかたによっては1ドット単位の移動も可能だと思います。

改　造

敵の移動パターンを変えてみてください。それとBGMがないのでつけてみてはいかがでしょうか。

また，270行のTE＜3を変えると，表示される敵の数が変わります(1～15)。

入力方法

リスト2を入力，SAVEしてRUNするとパターンがSAVEされます。**リスト1**を入力，SAVEしてRUNするとゲームがはじまります。

2度目からはスプライト・パターンの入ったディスクをDRIVE1に入れ，**リスト1**をLOAD，RUNすればOK。

★

★　　★

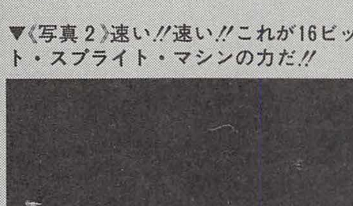
《第1表》変数表

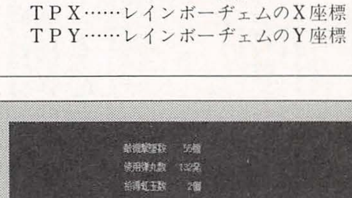
SC	スコア	M	敵スプライト移動パターンのセレクト
MD	ダメージ	TE	表示されている敵の数
TA	レインボーヂェムの数	DA	表示される敵スプライト
B	ビームがあるかないか　1＝ある，0＝ない	SPX	表示される敵スプライトのはじめのX座標
CL	クリップ・ウインドウを超えたスプライト	SPY	表示される敵スプライトのはじめのY座標
CO	衝突の起こったスプライト	TPX	レインボーヂェムのX座標
C	各情報テーブルのダミー	TPY	レインボーヂェムのY座標
TC	撃ち落とした敵の数		
BC	撃ったビームの数		



▲《写真1》タイトル画面。なかなか凝った(?)キャラクターだ

▼《写真2》速い!!速い!!これが16ビット・スプライト・マシンの力だ!!





▲《写真3》ゲーム終了。敵機撃墜数と使用弾丸数まで表示されるゾ

★みなさんは今何をしていますか？もちろんベーマガを見ているんですよね。(神奈川県横浜市・リッツ14才)……
【**影**：呼吸しているゾ!!**編**：私は心臓を動かしていますよ。**つぐ美**：もー！2人ともいいかげんにしなさい。】

《リスト1》Rainbow Gemのメイン・プログラム・リスト

```
100 '■
110 '■                Rainbow Gem ...By Triple Z                ■
120 '
130 '■■■■■■■■■■■■ 初期設定 ■■■■■■■■■■■■
140 SCREEN WIDTH 0,640,4:CONSOLE ,,0,1:SPRITE SCREEN 1:STOPM:BGM 1
150 WIDTH 80,25:CLIP WINDOW(0,0)-(639,258)
160 FOR I=2 TO 17:ON CLIP(I) GOSUB 390:NEXT I
170 GOTO 940
180 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
190 CLS:CLIP ON:SC=0:TE=0:B=0:BC=0:TC=0:MD=0:TA=0:GOSUB 690
200 LOCATE SPRITE 18,25,91:TURN ON SPRITE 18:PLAY "@12L32DDDDD.R4L10DFEDF."
210 FOR I=0 TO 2500:NEXT:START SPRITE 18
220 '■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■
230 I0=INP(0):I1=INP(1):SP=SPRITE(18,3):SP2=SPRITE(18,4)
240 IF INP(9)=191 AND B=0 THEN GOSUB 310
250 IF I0=251 THEN GOSUB 370 ELSE IF I1=254 THEN GOSUB 360
260 IF I0=191 THEN GOSUB 350 ELSE IF I0=239 THEN GOSUB 340
270 IF TE<3 THEN GOSUB 440
280 GOSUB 560
290 GOTO 230
300 '■■■■■■■■■■■■ ビーム発射 ■■■■■■■■■■■■
310 B=1:LOCATE SPRITE 17,SP+39,SP2+6:TURN ON SPRITE 17:START SPRITE 17
320 SPRITE 17,"s900r700":PLAY "@18V1203L32A":BC=BC+1:RETURN
330 '■■■■■■■■■■■■ SPRITE 移動 ■■■■■■■■■■■■
340 IF SP<32   THEN RETURN ELSE SPRITE 18,"l8",1:RETURN
350 IF SP>370  THEN RETURN ELSE SPRITE 18,"r8",1:RETURN
360 IF SP2<12  THEN RETURN ELSE SPRITE 18,"u8",1:RETURN
370 IF SP2>228 THEN RETURN ELSE SPRITE 18,"d8",1:RETURN
380 '■■■■■■■■■■■■ CLIP OUT ■■■■■■■■■■■■
390 C=CLIP(-1)
400 IF CLIP(17) THEN B=0
410 CL=CLIP(0):IF CL=0 THEN RETURN
420 TURN OFF SPRITE CL:TE=TE-1:RETURN
430 '■■■■■■■■■■■■ 敵出現 ■■■■■■■■■■■■
440 DA=INT(RND*15+2):IF SPRITE(DA,1) THEN 480
450 SPX=INT(RND*144+500):SPY=INT(RND*230):TE=TE+1:M=INT(RND*5+1)
460 LOCATE SPRITE DA,SPX,SPY:TURN ON SPRITE DA
470 ON M GOSUB 500,510,520,530,540:START SPRITE DA
480 RETURN
490 '■■■■■■■■■■■■ 敵移動パターン ■■■■■■■■■■■■
500 SPRITE DA,"s500t111000":  RETURN
510 SPRITE DA,"s570u3p911000":RETURN
520 SPRITE DA,"s220t18110000":RETURN
530 SPRITE DA,"s470t1811000": RETURN
540 SPRITE DA,"s320m70,91900":RETURN
550 '■■■■■■■■■■■■ 衝突 ■■■■■■■■■■■■
560 C=COLLISION(-1):CO=COLLISION(0)
570 IF CO=0 THEN RETURN ELSE IF CO=7 THEN 670
580 IF COLLISION(1) THEN 650
590 IF COLLISION(18) THEN MD=MD+CO:GOTO 620
600 IF COLLISION(17) THEN 610 ELSE 630
610 TURN OFF SPRITE 17:B=0:SC=SC+CO:TC=TC+1:PLAY "@31132V12GB"
620 TURN OFF SPRITE CO:TE=TE-1:PLAY "@3L3203AB":GOSUB 700
630 RETURN
640 '■■■■■■■■■■■■ 虹 玉 ■■■■■■■■■■■■
650 IF COLLISION(18,1) THEN TA=TA+1
660 TURN OFF SPRITE 1:GOSUB 720:GOTO 250
670 TSX=INT(RND*397+32):TSY=INT(RND*237+3)
680 LOCATE SPRITE 1,TSX,TSY:TURN ON SPRITE 1:GOTO 610
690 '■■■■■■■■■■■■ DATA 表示 ■■■■■■■■■■■■
700 LOCATE 25,18:PRINT USING "S C O R E    ######0";SC:IF SC>9000 THEN GOTO 720
710 LOCATE 25,20:PRINT USING "戦闘機ダメージ ###%";MD:IF MD=>100 THEN GOTO 740
720 LOCATE 25,22:PRINT USING "レインボーヂェム #個";TA:IF TA=7 THEN GOTO 820
730 RETURN
740 '■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■
750 TURN OFF SPRITE 18:STOP SPRITE:LOCATE 30,9:COLOR 2:PRINT "ゲーム終了"
760 COLOR 7:FOR I=0 TO 30:PLAY "L3205@16F.A":NEXT:TURN OFF SPRITE
770 LOCATE 25,3:PRINT USING "敵機撃墜数 #####機";TC
780 LOCATE 25,5:PRINT USING "使用弾丸数 #####発";BC
790 LOCATE 25,7:PRINT USING "拾得虹玉数      #個";TA
800 FOR I=0 TO 8000:NEXT:CLS:GOTO 1000
810 '■■■■■■■■■■■■ エンディング ■■■■■■■■■■■■
820 STOP SPRITE:TURN OFF SPRITE:TURN ON SPRITE 18:X=20:Y=3
830 FOR I=0 TO 97:READ M$:PLAY "@53L32D"
840 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(VAL("&H"+M$)):X=X+2:IF X>56 THEN Y=Y+2:X=20
850 NEXT:SPRITE 18,"s100g0,36p350r680":START SPRITE 18
860 STOPM:PLAY "@12","@12","@23"
870 PLAY "L8DAEADAECCCBDGCBFDDGBCFDGE","L8AAADDCDCDFFGBGBGFGBBBCCCFB","CDADED"
880 PLAY "AAADDCDCCDDDDDGGBGBG","CCCDADADABBBCGBBGFFC","L8DDFGFREBFGGGCDDDEDA"
890 PLAY "BBBBCCCCFFFGFGFGAAADED","EDAAADAAFFCDAA","CCCCCBBBGGGEAAAEDGDFF"
900 PLAY "BBGGDFGFCCCFCDBGACC","FADECFDGCBGDFADAECCDA","AAEDADEDDCDFDFGBBGFCD"
910 PLAY "AAAAFFFDDFDCCCEFDGGBGFCCDFD","AAEDACCCFGGBGBGCCFRDEFDE","A&A&A&A&C"
920 PLAY "DCDCGGFBGFFDADEDCCDADEFFFDEDA","AADECDFCCCBBGBGFFFCDDD","REFRDDCCAD"
930 PLAY "O5AAAAA":GOTO 870
940 '■■■■■■■■■■■■ SPRITE ■■■■■■■■■■■■
950 LOAD PATTERN "R・G.PAT",ALL
960 DEF SPRITE 1 AS 6:DEF SPRITE 18 AS 1:DEF SPRITE 17 AS 2
970 FOR S=2 TO 6
980 DEF SPRITE S AS 3:DEF SPRITE S+5 AS 4:DEF SPRITE S+10 AS 5
990 NEXT S
```

★もうすぐ65才のおじいちゃん？です。とにかくベーマガのＭＺ-2500用のプログラムを意味不明のまま打ち込んでRUNして楽しんでいます。（神奈川県横浜市・畠中祥一64才）……【つぐ美：これからも打ち込んでくださいネ！】

```
1000 ' タイトル
1010 CLIP STOP:STOPM:CLS 3:TURN OFF SPRITE
1020 LOCATE 27,5:COLOR 5:PRINT "R a i n b o w  G e m"
1030 LOCATE 23,7:COLOR 7:PRINT "P U S H I N G  S P A C E  K E Y"
1040 LOCATE 15,20:PRINT "自戦闘機          ミサイル          石          ジェリカ"
1050 LOCATE SPRITE 18,137,300:LOCATE SPRITE 2,250,300:LOCATE SPRITE 7,355,294
1060 LOCATE SPRITE 12,455,296:LOCATE SPRITE 1,300,55:TURN ON SPRITE 1,2,7,12,18
1070 IF INP(9)=191 THEN 1090
1080 PLAY "@505R4A.F4DECED.R4A.F4DECEF.":GOTO 1070
1090 ' 画面作製
1100 STOPM:SPRITE 18,"g640,70":START SPRITE:FOR I=0 TO 2500:NEXT
1110 LINE (0,128)-(639,199),1,BF:TURN OFF SPRITE
1120 FOR I=0 TO 170:PSET (INT(RND*663),INT(RND*128)),INT(RND*10):NEXT:GOTO 190
1130 ' エンディング メッセイジ データ
1140 DATA 8199,8199,8262,826E,826D,8266,8271,8260,8273,8274',826B,8260,8273,8268
1150 DATA 826E,826D,8272,8199,8199,8C4E,82CD,838C,8343,8393,837B,815B,8361,8346
1160 DATA 838B,8256,82C2,82F0,926E,8B85,82C9,8E9D,82BF,8B41,82E8,9682,89A4,82C9
1170 DATA 938A,82B0,82C2,82AF,82BD,8142,9682,89A4,82CD,8E80,82F1,82BE,8141,8C4E
1180 DATA 82CD,926E,8B85,82F0,8E80,82CC,8BB0,957C,82A9,82E7,8B7E,82C1,82BD,82CC
1190 DATA 82BE,8142,8C4E,82CC,96BC,82CD,8970,9745,82C6,82B5,82C4,8141,8CE3,82CC
1200 DATA 90A2,82DC,82C5,8CEA,82E8,8C70,82AA,82EA,82E9,82BE,82EB,82A4,8163,8163
```

《リスト２》Rainbow Gemのスプライト・データ

```
100' R a i n b o w  G e m キャラクター定義 プログラム
110 DIM A%(132),B%(64),C%(96),D%(144),E%(120),F%(16)
120 LOCATE 12,10:PRINT "N O W  S P R I T E  P A T T E R N  S A V I N G"
130 A%(0)=32:A%(1)=12:B%(0)=32:B%(1)=8:C%(0)=32:C%(1)=12
140 D%(0)=24:D%(1)=24:E%(0)=24:E%(1)=20:F%(0)=8:F%(1)=8
150             FOR I=2 TO 96: READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
160 RESTORE 380:FOR I=2 TO 18: READ B$:B%(I)=VAL("&H"+B$):NEXT
170 RESTORE 410:FOR I=2 TO 96: READ C$:C%(I)=VAL("&H"+C$):NEXT
180 RESTORE 540:FOR I=2 TO 144:READ D$:D%(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
190 RESTORE 670:FOR I=2 TO 118:READ E$:E%(I)=VAL("&H"+E$):NEXT
200 RESTORE 780:FOR I=2 TO 16: READ F$:F%(I)=VAL("&H"+F$):NEXT
210 PUT PATTERN 1,A%,4:PUT PATTERN 2,B%,1,6:PUT PATTERN 3,C%,4
220 PUT PATTERN 4,D%,4:PUT PATTERN 5,E%,4:  PUT PATTERN 6,F%,4
230 SAVE PATTERN "R・G.PAT",ALL
240 '宇宙戦闘機
250 DATA 0100,1111,0000,0000,0000,0000,0000,0000
260 DATA 0100,1111,0000,0000,0000,0000,0000,0000
270 DATA 0100,1111,0000,0000,0000,0000,0000,0000
280 DATA 1100,1111,0010,5555,0055,0000,0000,0000
290 DATA 11A7,1111,7717,5555,5755,7737,0000,0000
300 DATA FFA7,FFFF,F7FF,5577,7757,7733,7777,6677
310 DATA 11A7,2222,7727,7777,7777,7737,7777,2677
320 DATA 11A7,1111,9919,9999,0077,0000,0000,0000
330 DATA 1100,1111,0210,0220,0020,0000,0000,0000
340 DATA 0100,1111,5500,FFFF,5555,0055,0000,0000
350 DATA 0100,1111,550D,5555,5B55,2222,2222,0020
360 DATA 0100,1111,5500,FFFF,5555,5555,CC00,CCCC
370 'ビーム 《単色》
380 DATA 0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,FFFF,FFFF
390 DATA FFFF,FFFF,FF0F,F0FF,0000,0000,0000,0000
400 'ミサイル
410 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,7700,7777,7777
420 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,7707,7777,7777
430 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,7777,7777,7777
440 DATA 0000,1111,6616,6666,6666,6666,6666,6666
450 DATA 0100,1111,6611,6666,6666,6666,6666,CCCC
460 DATA 1100,1111,6616,6666,6766,7777,7777,6666
470 DATA 1100,1111,6616,6666,6766,7777,7777,CCCC
480 DATA 0100,1111,6616,6666,6666,6666,6666,6666
490 DATA 0000,1111,6616,6666,6666,6666,6666,CCCC
500 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,7777,7777,7777
510 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,7707,7777,7777
520 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,7700,7777,7777
530 ' 石
540 DATA 0000,AA00,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,AAAA,0000,0000
550 DATA 0000,AAAA,AAAA,AAAA,00AA,0000,AA00,AAAA,AAAA,AAAA,00AA,00AA
560 DATA AA00,AAAA,FA5D,AAAA,AAAA,00AA,AAAA,AAAA,DA5C,AAAA,AAAA,A0AA
570 DATA AAAA,ACAA,BCBB,AAAA,AAAA,A0AA,AAAA,AAAA,CDED,AAAA,AAAA,AAAA
580 DATA AAAA,AAAA,DAAC,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
590 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
600 DATA AAAA,AACD,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,DDAC,DACD,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
610 DATA DCAD,8AC8,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,DAAA,CA88,CDAA,AA8D,AAAA,AAAA
620 DATA AAAA,AAAA,DCAA,D8CC,AAAA,AAAA,0A00,AAAA,AAAA,C8DD,AAAA,00A0
630 DATA 0A00,AAAA,AAAA,CDD8,AAAA,0000,0000,AA0A,AAAA,DA8A,A0AA,0000
640 DATA 0000,AA0A,AAAA,AAAA,A0AA,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,A0AA,0000
650 DATA 0000,0000,AAAA,AAAA,A0AA,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,AAAA,0000
660 'ジェリカ
670 DATA 0000,0000,0000,6666,6666,6666,0000,0000,0000,6666,6666,6666
680 DATA 0000,0000,0600,6666,6666,0060,0000,0000,6600,6666,6666,0060
690 DATA 0000,0000,6606,6666,6666,0060,0000,2200,2222,2222,2222,0020
700 DATA 0200,2222,2222,2222,2222,0020,0200,2222,2222,1111,2211,BBBB
710 DATA 2200,2222,1121,1111,2211,2222,2266,1122,1711,7777,5271,BBBB
720 DATA 2266,1122,1711,7777,5271,BBBB,2200,2222,1121,1111,2211,BBBB
730 DATA 0200,2222,2222,1111,2211,2222,0200,2222,2222,2222,2222,0020
740 DATA 0000,2200,2222,2222,2222,0020,0000,0000,6606,6666,6666,0060
750 DATA 0000,0000,6600,6666,6666,0060,0000,0000,0600,6666,6666,0060
760 DATA 0000,0000,0000,6666,6666,6666,0000,0000,0000,6666,6666,6666
770 'レインボーヂェル
780 DATA 0200,0020,2200,0022,6606,6066,4444,4444
790 DATA 5555,5555,1101,1011,3300,0033,0300,0030
```

★２月10日……ドラクエIII発売日のあの異様なまでの騒ぎはいったい何だったんだ!!（茨城県郡珂郡・ＦＣ持ってない切16才）……【影：私のサイン会かと思ってしまった。編：そう言いながら朝から並んでいた影さんです。】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用※要400ラインCRT

PC-98おなじみのシリーズ

フルーツがり



高峰　勇一

内　容

フルーツがりシリーズも今回で第5作目となりました。そこで第1作目のみかんがりのシンプルさを失わず，さらにグレードアップした作品を作ってみました。

使いかた・遊びかた

画面上にある色とりどりのドットを食べていってください。ドットをすべて食べると面クリアです。ただし，ドットを食べるときは自分と同じ色をしたドットを食べてください。その他のドットを食べようとすると体力が－1されます。ではどうやって他の色のドットを食べるのでしょうか？そこでフルーツの登場です。フルーツを食べることにより自分の体の色が変わるのでした（さくらんぼ＝赤，メロン＝緑，みかん＝黄）。

また例によって迷路内には，あなたを食べようとねらっている透明人間がうろついています。透明人間とすれちがうと，やっぱり体力がマイナスされます（透明人間の姿は見えません。念のため）。

フルーツにはつぎのような能力もあるので利用してください。

み　か　ん…ボーナス点
メ　ロ　ン…体力が増える
さくらんぼ…さくらんぼの力により自分の分身が透明人間の現在位置を教えてくれる

以上です。

むやみにフルーツを取りまくるとすぐカポるので気をつけてください（作者も何度カポったことか…）。

入力方法

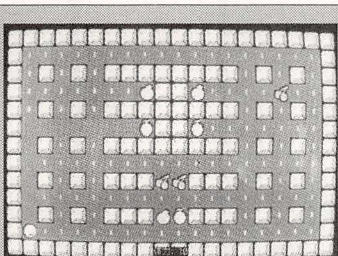
入力はN-88日本語ＢＡＳＩＣ（86）で出力は400ラインＣＲＴを使用してください。

プログラム

シリーズ中一番短いです。今回サウンドボードによる音楽ルーチンはカットしました。サウンドボードとひまのある人は入れてやってください。忘れていましたが，操作はテンキーです。

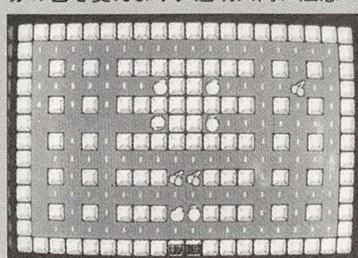
最後に

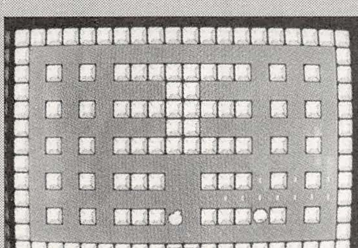
最近ＭＳＸ２（ＦＳ-Ａ１）を買いました。近々これも含めて僕の持っている他の機種（ＰＣ-100，ＰＣ-88ＶＡ，Ｘ１，ファミコン，ＭＳＸ（ＭＸ-101））でもゲームを作って投稿しようと思っているので期待（？）してください。



▲《写真１》ゲーム・スタート!!左下にいるのが自分のキャラクターだ

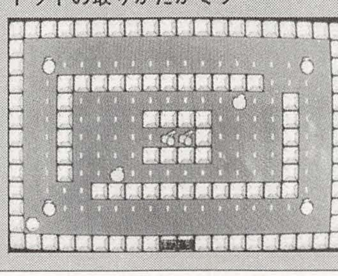
▼《写真２》まずはフルーツを取って自分の色を変えよう！透明人間に注意





▲《写真３》残りあと10ドットだ。ここで一気に消してしまおう

▼《写真４》これは２面です。外側のドットの取りかたがミソ



《第１表》変数表

ＨＩ	ハイスコア
ＳＣ	スコア
ＲＯ	ラウンド
ＴＩ	体力
ＮＮ	難易度
ＤＴ	ドットを取った数
ＣＨ％	キャラ表示用
ＧＣ	自分の色用
ＧＡ（，）	画面情報用
ＧＸ，ＧＹ	自分の座標
ＴＸ，ＴＹ	敵の座標
ＤＯ	取るべきドット数

★僕の友人Ｓは表にでるときロンドンブーツをはき，フランスパンを食べ，アメリカンコーヒーを飲みながら「俺は国際人だ!!」とさけびまくる。（福岡県糸島郡・広田和也13才）……【影：台湾バナナも必要だ!!】

フルーツがりのプログラム・リスト

```
1000 '■■■■■■■■■■ フルーツがり for PC-9801/E/F/M/V/U シリーズ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 SCREEN 0,0:OUT &H68,8:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
1020 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:GOSUB 1590
1030 RO=0:TI=11:SC=0:CLS
1040 OUT &H74,0:OUT &H7A,24:OUT &H76,0:LOCATE 35,10:PRINT"フルーツがり"
1050 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 50:OUT &H76,I:OUT &H74,I:NEXT J,I:OUT &H74,16
1060 LOCATE 0,25:PRINT"難易度 ?(0-9)";:NN=VAL(INPUT$(1)):NN=NN+1
1070 '■■■■■■■■■■ 初期設定 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1080 GX=1:GY=11:TX=1:TY=1:GC=0:DT=0:RO=RO+1:NN=NN+1:IF NN=11 THEN NN=10
1090 OUT &H76,0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:GOSUB 1500:GOSUB 1370
1100 '■■■■■■■■■■ メインループ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 GOSUB 1140:GOSUB 1210
1120 IF GX=TX AND GY=TY THEN TI=TI-1:FOR I=0 TO 11:COLOR=(2,I MOD 3):NEXT I:GOSU
B 1370
1130 GOTO 1100
1140 '■■■■■■■■■■ 自分移動 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1150 IN=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
1160 AX=((IN=239)-(IN=191)):AY=((IN=254)-(IN=251)):BX=GX+AX:BY=GY+AY
1170 ON GA(BX,BY)+1 GOTO 1190,1340,1340,1340,1340,1180,1310,1320,1330,1180
1180 RETURN
1190 FOR I=0 TO 30 STEP 2:PUT@(GX*32+I*AX,GY*15+(I/2)*AY),CH%(98*9),PSET:NEXT I
1200 GA(GX,GY)=0:GX=BX:GY=BY:GA(GX,GY)=9:RETURN
1210 '■■■■■■■■■■ 透明人間移動 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1220 IF RND>NN/10 THEN RETURN
1230 IF INT(RND*2)=0 THEN AX=SGN(GX-TX)+TX:AY=TY:ELSE AY=SGN(GY-TY)+TY:AX=TY
1240 IF GA(AX,AY)=5 THEN RETURN ELSE TX=AX:TY=AY:RETURN
1250 '■■■■■■■■■■ 分身 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1260 PUT@(TX*32,TY*15),CH%(98*9),PSET
1270 CLS:LOCATE 30,24:PRINT"透明人間は、ここだ!"
1280 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,24:PRINT:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
1290 PUT@(TX*32,TY*15),CH%(98*GA(TX,TY)),PSET:GOSUB 1390:RETURN
1300 '■■■■■■■■■■ フルーツ取った ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1310 GC=3:COLOR=(3,6):GOSUB 1190:SC=SC+RO*10:RETURN
1320 GC=2:COLOR=(3,4):GOSUB 1190:TI=TI+2:GOSUB 1380:RETURN
1330 GC=1:COLOR=(3,2):GOSUB 1190:GOSUB 1250:RETURN
1340 '■■■■■■■■■■ ドット取った ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1350 IF GC=GA(BX,BY) THEN 1360 ELSE 1370
1360 GOSUB 1190:DT=DT+1:SC=SC+1:IF DT=DO THEN 1070 ELSE RETURN
1370 '■■■■■■■■■■ 体力表示 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1380 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:TI=TI-1
1390 COLOR 2:LOCATE 36,23:PRINT"体力:";TI:COLOR 7
1400 IF TI=<0 THEN 1410 ELSE RETURN
1410 '■■■■■■■■■■ ゲームオーバー ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1420 OUT &H74,0
1430 FOR I=0 TO 79 STEP 8:FOR J=0 TO 24:LOCATE I,J:PRINT"■■■■■■■■";:NEXT J,I
1440 FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 150:OUT &H74,I:NEXT J,I:CLS 2
1450 FOR I=16 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO 150:OUT &H74,I:NEXT J,I:CLS 3:OUT &H74,16
1460 IF SC>HI THEN HI=SC
1470 LOCATE 18,12:PRINT"あなたは透明人間に食われてしまいました。"
1480 LOCATE  0, 0:PRINT"得点:";SC;"                                最高点:";HI
1490 IF INKEY$=" " THEN 1030 ELSE 1490
1500 '■■■■■■■■■■ 画面製作 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1510 CLS 3
1520 RESTORE 2090:DO=0:KA(0)=2:KA(1)=0:KA(2)=1:LO=RO MOD 3
1530 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 2:READ GA$(J,I):NEXT J,I
1540 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19
1550 GA(J,I)=VAL(MID$(GA$(KA(LO),I),J+1,1))
1560 PUT@(J*32,I*15),CH%(GA(J,I)*98),PSET
1570 IF GA(J,I)=1 OR GA(J,I)=2 OR GA(J,I)=3 OR GA(J,I)=4 THEN DO=DO+1
1580 NEXT J,I:LINE(288,184)-(350,192),0,BF:RETURN
1590 '■■■■■■■■■■ キャラクタ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1600 DIM CH%(980),GA$(2,12),GA(19,12):RESTORE 1680
1610 LINE(0,0)-(34,18),1,B:PAINT(1,1),CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(0),1
1620 GET@(2,1)-(33,15),CH%(0)
1630 FOR I=1 TO 3:GOSUB 1660:NEXT I
1640 FOR I=98*5 TO 979:READ CH$:CH%(I)=VAL("&h"+CH$):NEXT I
1650 CLS 3:RETURN
1660 LINE(15,6)-(18,9),I*2,BF:GET@(2,1)-(33,15),CH%(98*I):RETURN
1670 '■■■■■■■■■■ キャラクタ データ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1680 'カベ-------------------------------------------------------------------
1690 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,0000,0000,AA0A,A0AA
1700 DATA FF33,C8FF,0000,0000,AA22,80AA,FF3C,28FF,0000,0000,AA28,00AA,3F3F,A8FC
1710 DATA 0000,0000,2A2A,00A8,FF3F,A8FE,2A00,00A8,AA2A,00A8,FF3F,A8FE,2A00,00A8
1720 DATA AA2A,00A8,FF3F,A8FE,2A00,00A8,AA2A,00A8,FF3F,A8FE,2A00,00A8,AA2A,00A8
1730 DATA FF3F,A8FE,2A00,00A8,AA2A,00A8,CA3F,A8A8,0000,0000,802A,0000,2A3F,28AA
1740 DATA 0000,0000,002A,0000,AA3C,88AA,0000,0000,0028,0000,AA0A,A0AA,0000,0000
1750 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1760 'ミカン-------------------------------------------------------------------
1770 DATA 0020,000F,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,2AA0,0000,0000
1780 DATA 0000,0000,AAAA,0200,0000,000F,0000,00C0,A8AA,02C0,0000,F0FF,0000,00C0
1790 DATA 00AA,02C0,0000,C0CF,0300,00F0,3FA8,C2FF,2B00,80FA,0000,00C0,FFA8,F0FF
1800 DATA AA00,A0EA,0000,0000,FFA3,FCFF,AA02,A8AA,0000,0000,FFA3,FCFF,AA02,A8AA
1810 DATA 0000,0000,FFA3,FCFF,AA02,A8AA,0000,0000,FFA3,FCFF,AA02,A8AA,0000,0000
1820 DATA FFA8,F0FF,AA00,A0AA,0000,0000,FFA8,F2FF,AA00,A0AA,0000,0000,0FAA,02FF
1830 DATA 0A00,00AA,0000,0000,A0AA,2A00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1840 'メロン-------------------------------------------------------------------
1850 DATA 0020,000F,0000,0002,A0AA,AA02,0000,0002,0000,0000,00AA,AA00,0F00,00FC
1860 DATA 0000,0000,00AA,AA00,3000,00C0,0000,0000,00AA,2A00,0300,00B0,0000,00C0
1870 DATA 00A8,0AC0,3F00,00FF,3300,0003,33A8,0203,FB00,C0FF,0C00,000C,0CA0,020C
1880 DATA FF00,C0EF,3000,0033,30A0,0233,BF03,F0FF,C000,C0C0,C0A0,C2C0,FE03,F0FE
1890 DATA 3000,0030,30A0,0230,BF03,F0FF,0C00,00CC,0CA0,02CC,FE00,C0FF,0300,0003
1900 DATA 03A8,0A03,FF00,C0FF,0C00,000C,0CA8,0A0C,3F00,00FD,0000,0030,00AA,2A30
1910 DATA 0300,00F0,0000,0000,A0AA,AA02,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1920 'サクランボ-----------------------------------------------------------------
1930 DATA 0020,000F,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,02A8,0000,0000
1940 DATA 0000,0000,AAAA,0280,0000,F000,0000,0000,A8AA,0200,0000,F00F,0000,0000
1950 DATA A0AA,0200,0000,00F3,0000,0000,00A0,2A00,0300,0003,0000,0000,F083,2A00
1960 DATA 0C00,000C,0000,0000,CF8F,2A00,3000,0030,0000,0000,FC8F,0ACF,0000,0030
1970 DATA 0003,0000,F38F,CAFF,0003,0000,C000,0000,F38F,CAFF,C000,0000,0000,00C0
1980 DATA F383,CAFF,0000,00C0,0008,0030,03A8,CAFF,0008,0030,0000,0000,A0AA,0AFF
1990 DATA 0000,0000,0000,0000,A8AA,2A00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2000 'ジブン------------------------------------------------------------------
2010 DATA 0020,000F,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,00AA,AA00,0000,0000
2020 DATA 3F00,00FC,3FA8,2AFC,0000,0000,FF00,00FF,FFA0,0AFF,0000,0000,FF03,C0FF
2030 DATA FF83,C2FF,0000,0000,FF0F,F0FF,FF8F,F2FF,F800,003E,9F0F,D0E7,9F8F,D2E7
2040 DATA 9C01,8067,FF0F,D0FF,FF8F,D2FF,FC01,807F,FF0F,D0FF,FF8F,D2FF,8C01,8063
2050 DATA FF0F,A0FE,FF8F,A2FE,0000,0000,C003,8002,8083,8A02,4000,0000,FE00,00AA
2060 DATA 1EA0,2AAA,E000,0000,4A00,00A0,0AA8,AAA0,4000,0000,0000,0000,00AA,AA0A
2070 DATA 0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2080 '■■■■■■■■■■ 画面データ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2090 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555
2100 DATA 51111111111111111115,50000000000000000005,51133333333333333115
2110 DATA 53535355555555151515,50722222222222222705,58665666656666656585
2120 DATA 53333333655611118225,50155555555555522105,51555556655555656515
2130 DATA 53535355555555252525,50151113333336225105,58665656566566666685
2140 DATA 50000000755722222225,50152223555532225105,53665656666566666635
2150 DATA 50525255555555252525,50152223388532225105,58656656666566666685
2160 DATA 50222222222222222225,50152223555532225105,53333333333333333335
2170 DATA 50515155588555151515,50152263333332225105,50555555555555555535
2180 DATA 50111111111111111115,50133555555555555205,50666668666666686835
2190 DATA 50515155567555252525,50722222222222222705,50555555555555555535
2200 DATA 59111111122222222225,59000000000000000005,59333333333333333335
2210 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555
2220 '■■■■■■■■■■ 製作者:高峰勇一 1988年1月11日 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

★僕の友人のMは「ワンフィンガー」とか「ツーフィンガー」などと叫びながら浣腸をするつわ者です。(大分県宇佐市・TOSAKA14才)……【影：うーん！大分にも百年殺しの奥義をきわめた者がいたとは？】

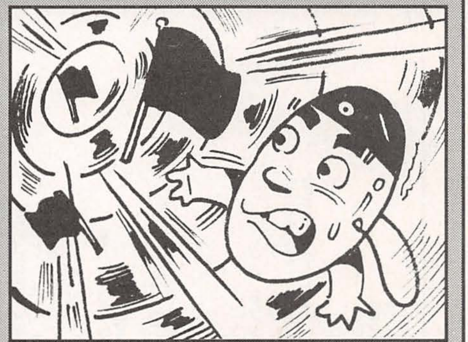
作品No.4-36

S1用

超むずかし誘導ゲームの登場だ

ブラック　ホール　チェイス

B.H.C



ないの&ないの

S 1

●はじめに

追いかけ型のゲームのパターンとして，よくあるのが“誘導”である。

そこで，誘導を基本的ルールとして取り入れたゲームを作ったのでした。

●遊びかた

カーソル・キーで，ブラック・ホール（画面の上の真ん中のもの）を動かして，フェーサー(画面の下のもの)を誘導してください。

フェーサーは，しっかりとブラック・ホールについてきます（吸い込まれる)。そして，フェーサーに，15個のフラッグを取らせてください。

15個フラッグを取ると面クリアで，全部で10面あります。

●キャラクターの説明

●ブラック・ホール…自分が動かすキャラクターで，ブロックなどを通りぬけることができ，敵を吸い込むことができます。

●フェーサー…つねに，ブラック・ホールに吸い込まれていきます。しかし，ブロックを通りぬけることはできず，敵や機雷にぶつかると，やられてしまいます。ブラック・ホールに吸い込まれても，ミスとなります。

●敵…フェーサーを追いかけますが，ブロック，機雷，フラッグを通りぬけることができず，ブラック・ホールにぶつかると，吸い込まれてしまいます(100ＰＴＳ.)。

●その他

面クリアをすると，残りボーナスが加算されます。２，５，８面をクリアすると，ＬＥＦＴが一つ増えます。

そして，このゲームには，裏ワザが一つあります。それを使わないと10面クリアは，無理かもしれません。その裏ワザのためにさらに裏ワザが必要となります。

●プログラム

ＰＣＧがあるにもかかわらず，ブラック・ホールとフェーサーは，グラフィックで表示しています。

面パターンは，ＰＲＩＮＴなどで，直接画面に書いています。

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ。

編：どーしました？

Dr.D：なかなか美しいプログラムじゃないか。プログラムの解析もしやすそうだな。

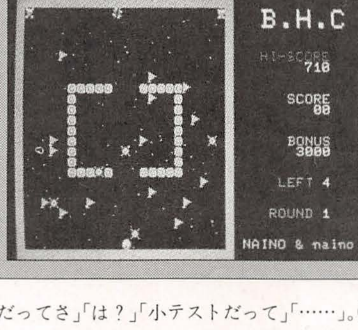
編：画面データの形が少し変わってますね。

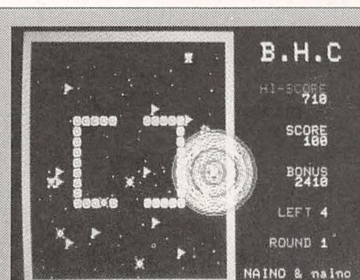
Dr.D：うむ，このくらい空白の多い画面なら，よくある画面の形をそのまま数字やキャラクターにおきかえてＤＡＴＡ文にする形のものよりも，1700行以降の形のほうがエディットしづらくても入力は楽だな。リストを見て，スペースの数や同じキャラクターの数をかぞえるのは，めんどうだからな。



▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▼《写真２》上に現れるブラック・ホールを操作して下のフェーサーにフラッグを取らせる





▲《写真３》フェーサーが機雷にぶつかったり，ブラック・ホールに吸い込まれるとホラ

★「今日の英語は，“短い”の最上級だってさ」「は？」「小テストだって」「……」。(東京都小平市・元祖ペンネーム17才）……【影：最上級なダジャレですこと。編：えっ！影さんにわかるんですか？影：ディス・イズ・ア・ペン。】

B.H.Cのプログラム・リスト

```
10 ' oooooooooooooooooooooooooooooo
20 ' oo                          oo
30 ' oo   SPACE FANTASY CHASING  oo
40 ' oo                          oo
50 ' oo  ◆◆ BLACK HOLE CHASE ◆◆  oo
60 ' oo                          oo
70 ' oo   1986 BY NAIND & naino  oo
80 ' oo                          oo
90 ' oooooooooooooooooooooooooooooo
100 ' ●●●●●●●●●● OPENING ●●●●●●●●●●
110 GOSUB 1240:GOTO 970
120 GOSUB 1370
130 ' ●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
140 FOR BO=299 TO 1 STEP -1
150 LOCATE 32,14:PRINT USING "###0";BO;
160 IF BO MOD 30()0 THEN 220
170 XX=RND*20+2:YY=RND*20+2
180 IF (ABS(XX-X)(3 AND ABS(YY-Y)(3) OR SCREEN(XX,YY)()32 THEN 170
190 PLAY "CDEFGAB","B+BAGFED","EFEFEFG"
200 LOCATE XX,YY:PRINT "♦";
210 ' ---------- BLACK HOLE ----------
220 K=PEEK(&HFFE0):IF K=134 THEN 860
230 A=(K=133)*(BX(23)-(K=131)*(BX)1)
240 B=(K=132)*(BY(23)-(K=129)*(BY)1)
250 PUT(BX*8,BY*8),B%,XOR:BX=BX+A+A:BY=BY+B+B
260 PUT(BX*8,BY*8),B%,XOR
270 IF BX=X1 AND BY=Y1 THEN GOSUB 670
280 IF BX=X2 AND BY=Y2 THEN GOSUB 680
290 ' ---------- FASER ----------
300 A=SGN(BX-X):B=SGN(BY-Y)
310 IF SCREEN(X+A,Y+B)()219 THEN 340 ELSE A=0
320 IF SCREEN(X,Y+B)=219 THEN B=0:A=SGN(BX-X)
330 IF SCREEN(X+A,Y)=219 THEN A=0
340 PUT(X*8,Y*8),A%,XOR:X=X+A:Y=Y+B
350 Z=SCREEN(X,Y):PUT(X*8,Y*8),A%,XOR
360 POKE &HFFD3,0:POKE &HFFD3,128
370 ' ---------- DAIYAR ----------
380 A=SGN(X-X1):B=SGN(Y-Y1):IF A()0 AND B()0 THEN A=0
390 IF SCREEN(X1+A,Y1+B)()32 OR RND(.3 THEN A=0:B=0
400 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";:X1=X1+A:Y1=Y1+B:LOCATE X1,Y1:PRINT "♦";
410 ' ---------- SPEDON ----------
420 A=SGN(X-X2):B=SGN(Y-Y2):IF A()0 AND B()0 THEN B=0
430 IF SCREEN(X2+A,Y2+B)()32 OR RND(.5 THEN A=0:B=0
440 LOCATE X2,Y2:PRINT " ";:X2=X2+A:Y2=Y2+B:LOCATE X2,Y2:PRINT "♠";
450 ' ---------- HANTEI ----------
460 IF Z()32 THEN GOSUB 530
470 IF (X=X1 AND Y=Y1) OR (X=X2 AND Y=Y2) THEN 780
480 IF X=BX AND Y=BY THEN 740
490 IF BX=X1 AND BY=Y1 THEN GOSUB 670
500 IF BX=X2 AND BY=Y2 THEN GOSUB 680
510 KK=PEEK(&HFFE0):NEXT:LOCATE 34,14:PRINT "0";:GOTO 780
520 ' ●●●●●●●●●● GET FLAG ●●●●●●●●●●
530 IF Z()251 THEN 780
540 PLAY "DB","GA":LOCATE X,Y:PRINT " ";
550 EE=EE+1:SP=EE:GOSUB 1180:P=P+1:IF P(15 THEN RETURN
560 ' ●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●
570 PLAY "MFT180R8."
580 SOUND 7,&H3E:SOUND 1,0:SOUND 0,20
590 SOUND 12,0:SOUND 11,180:SOUND 13,8:SOUND 8,16
600 FOR I=BO TO 1 STEP -1:SP=1:GOSUB 1180
610 LOCATE 32,14:PRINT USING "###0";I;
620 NEXT:SOUND 8,0:LOCATE 34,14:PRINT "0";
630 FOR I=0 TO 3000:NEXT:IF R=10 THEN 1080
640 IF R=2 OR R=5 OR R=8 THEN L=L+1
650 R=R+1:P=0:GOTO 120
660 ' ●●●●●●●●●● EAT ENEMY ●●●●●●●●●●
670 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";:GOSUB 700:X1=1:Y1=1:RETURN
680 LOCATE X2,Y2:PRINT " ";:GOSUB 700:X2=23:Y2=1:RETURN
690 ' ---------- SOUND AND SCORE ----------
700 SOUND 7,&H36:SOUND 6,1:SOUND 8,15:SOUND 1,0
710 FOR I=255 TO 0 STEP -1:SOUND 0,I:NEXT
720 SP=10:GOSUB 1180:SOUND 8,0:RETURN
730 ' ●●●●●●●●●● MISS ●●●●●●●●●●
740 SOUND 7,&H36:SOUND 8,15:SOUND 1,0
750 FOR I=2 TO 255 STEP 2:SOUND 0,I:PUT(X*8,Y*8),A%,XOR
760 SOUND 6,(255-I)/8:NEXT:SOUND 8,0:GOTO 840
770 ' ---------- EXPLODE ----------
780 SOUND 7,&H35:SOUND 8,16:SOUND 9,8:SOUND 3,0
790 SOUND 12,0:SOUND 11,40:SOUND 13,8:SOUND 2,200
800 FOR I=0 TO 20:SOUND 6,I
810 C=RND*6+1:CIRCLE(X*16+8,Y*8+4),I*4,C:NEXT
820 FOR I=0 TO 20:CIRCLE(X*16+8,Y*8+4),I*4,0:SOUND 6,20-I
830 NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0:LOCATE X,Y:PRINT " ";
840 L=L-1:IF L)0 THEN FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 120
850 ' ●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
860 CLS 1:COLOR ,,0:SYMBOL(30,92),"GAME OVER",2,3,3
870 IF S)HS THEN GOSUB 930:HS=S:COLOR 7:GOSUB 1190
880 CO=CO-1:POKE &HFFE0,68:CC=65:FOR I=0 TO 600
890 IF INKEY$=CHR$(CC) THEN CC=CC+1
900 IF CC(=90 THEN NEXT:GOTO 970
910 IF CO)0 THEN S=0:L=5:P=0:GOTO 120 ELSE 970
920 ' ●●●●●●●●●● HI-SCORE ●●●●●●●●●●
930 A$=HEX$(S):A=LEN(A$):A$=STRING$(4-A,"0")+A$
940 POKE &HD000,VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
950 POKE &HD001,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):RETURN
960 ' ●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●
970 WIDTH 40:SCREEN 0,0,1:CLS:COLOR ,,0
980 SYMBOL(52,32),"B.H.C",6,4,1:SYMBOL(50,30),"B.H.C",6,4,6,XOR
990 COLOR 1:LOCATE 9,9:PRINT "BLACK     HOLE     CHASE";
1000 COLOR ,,1:LOCATE 3,12:PRINT "o ... BLACK HOLE : CURSOR KEY TO MOVE";
1010 LOCATE 3,15:PRINT "♠ ... FASER : CHASE TO BLACK HOLE";
1020 LOCATE 3,18:PRINT "♦ ... DAIYAR , ♠ ... SPEDON : ENEMY";
1030 COLOR ,,0:SYMBOL(57,92),"PUSH SPACE KEY",2,3,3
1040 GOSUB 1200:CO=10:S=0:P=0:L=5:R=1
1050 IF INKEY$=" " THEN PALETTE:GOTO 120
1060 X=RND*639:Y=RND*639:C=RND*6+1:PSET(X,Y),C:GOTO 1050
1070 ' ●●●●●●●●●● CONGRATULATIONS ●●●●●●●●●●
1080 COLOR 7,0,0:SCREEN 0,0:CLS:S=S+CO*800
1090 SYMBOL(40,25),"CONGRATULATIONS",2,4,3
1100 COLOR 6:LOCATE 9,10:PRINT "YOU ARE CHAMPION PLAYER";
1110 COLOR 1:LOCATE 11,18:PRINT USING "CONTINUE LEFT ## ";CO;
1120 POKE &HFFE0,68:GOSUB 1200:FOR I=0 TO 2000:NEXT
1130 COLOR 7:LOCATE 14,13:PRINT USING "SCORE #####0";S;
1140 IF S)HS THEN HS=S:GOSUB 930
1150 COLOR 2:LOCATE 12,15:PRINT USING "HI-SCORE #####0";HS;
1160 FOR I=0 TO 15000:NEXT:GOTO 970
1170 ' ●●●●●●●●●● PRINT SUB ●●●●●●●●●●
1180 S=S+SP:LOCATE 30,10:PRINT USING "#####0";S;:RETURN
1190 LOCATE 30,6:PRINT USING "#####0";HS;:RETURN
1200 COLOR 5:LOCATE 26.21:PRINT "♠";
```

★こちらはベーマガ・ライターズです。コインランドリーで熟睡している人や「やってやるぜ」と叫んでいる人を見かけたら思いだしてください。(東京都江戸川区・**塩素配カリウム12才**)……【影：他にいないと思うけど。】

```
1210 LOCATE 10,22:PRINT "[illegible]";
1220 LOCATE 10,23:PRINT "[illegible] & [illegible]";:RETURN
1230 ' ●●●●●●●●●● CHR TEIGI ●●●●●●●●●●
1240 IG$( 219 )="0000081C3E1C0800","003E776B556B773E","003E4141494141 3E"
1250 IG$( 232 )="0063360000000000","087F3E497F1C3677","0063363600143677"
1260 IG$( 234 )="4177140000000000","497F3E493E1C6B63","4177143600006363"
1270 IG$( 236 )="003C7E5A7E7E3C00","003C7E5A7E662400","3C42E7E78181423C"
1280 IG$( 237 )="3020030180C0040C","0004400000022000","32A45325A4CA254C"
1290 IG$( 248 )="8142183C3C184281","815A244242245A81","0000182424180000"
1300 IG$( 251 )="40704C57587040E0","40704C57587040E0","0000302824000000"
1310 DEFINT A-Z:DEFMAP=1:RANDOMIZE(TIME):DIM A%(13),B%(13)
1320 INTERVAL ON:INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB 1680
1330 HS=VAL("&H"+HEX$(PEEK(&HD000))+HEX$(PEEK(&HD001)))
1340 CLS:COLOR ,,1:SYMBOL(0,0),"●o",1,1
1350 GET(0,0)-(7,7),A%:GET(8,0)-(15,7),B%:RETURN
1360 ' ●●●●●●●●●● GAMEN ZUKURI ●●●●●●●●●●
1370 SCREEN 0,1:CLS:POKE &HFE24,1:POKE &HFFE0,68
1380 FOR I=0 TO 7:LINE(I*2,I)-(398-I*2,199-I),,5,B,&HAAAA
1390 LINE(I*2,I)-(398-I*2,199-I),,2,B,&H5555:NEXT
1400 FOR I=1 TO 23:LOCATE 1,I:PRINT SPC(25);:NEXT
1410 COLOR ,,0:SYMBOL(224,8),"B.H.C",2,2,6:SYMBOL(225,9),"B.H.C",2,2,1,XOR
1420 COLOR 2:LOCATE 28,5:PRINT "HI-SCORE";:COLOR 7:GOSUB 1190
1430 COLOR 5:LOCATE 31,9:PRINT "SCORE";:COLOR 7:SP=0:GOSUB 1180
1440 COLOR 6:LOCATE 31,13:PRINT "BONUS";
1450 COLOR 7:LOCATE 32,14:PRINT "3000";
1460 COLOR 4:LOCATE 30,17:PRINT "LEFT";:COLOR 7:PRINT L-1;
1470 COLOR 1:LOCATE 29,20:PRINT "ROUND";:COLOR 7:PRINT R;
1480 COLOR 5:LOCATE 26,23:PRINT "NAINO & naino";
1490 '
1500 FOR I=0 TO 90:X=RND*183+8:Y=RND*183+8
1510 C=RND*6+1:PSET(X*2,Y),C:NEXT:COLOR ,,1
1520 ON R GOSUB 1710,1780,1820,1880,1930,1970,2050,2110,2150,2190
1530 FOR I=1 TO 6:X=RND*20+2:Y=RND*20+2
1540 LOCATE X,Y:PRINT "+";:NEXT:FOR I=P TO 14
1550 X=RND*20+2:Y=RND*20+2:IF SCREEN(X,Y)<>32 GOTO 1550
1560 LOCATE X,Y:PRINT "♪";:NEXT
1570 LOCATE 1,1:PRINT "+";:LOCATE 23,1:PRINT "♀";
1580 SCREEN ,0:CLS 1:PUT(88,8),B%:PUT(96,184),A%
1590 ' ●●●●●●●●●● SYOKI SETTEI ●●●●●●●●●●
1600 X=12:Y=23:BX=11:BY=1:X1=1:Y1=1:X2=23:Y2=1:EE=0
1610 SOUND 7,&H34:SOUND 8,15:SOUND 9,15:SOUND 1,0:SOUND 3,0
1620 SOUND 6,1:FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 200 STEP 8
1630 SOUND 0,J:SOUND 2,J+50:NEXT:NEXT
1640 FOR I=0 TO 100:NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0
1650 A$="MSMBT120L64V15O5":PLAY A$,A$,A$:POKE &HFFE0,12
1660 RETURN
1670 ' ●●●●●●●●●● PALETTE SUB ●●●●●●●●●●
1680 C1=RND*14+1:PALETTE 3,C1:RETURN
1690 ' ●●●●●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●●●
1700 ' ---------- ROUND 1 ----------
1710 FOR I=0 TO 4
1720 LOCATE 6+I,8:PRINT "□";:LOCATE 6,8+I:PRINT "□";
1730 LOCATE 18-I,8:PRINT "□";:LOCATE 18,8+I:PRINT "□";
1740 LOCATE 6+I,16:PRINT "□";:LOCATE 6,16-I:PRINT "□";
1750 LOCATE 18-I,16:PRINT "□";:LOCATE 18,16-I:PRINT "□";
1760 NEXT:RETURN
1770 ' ---------- ROUND 2 ----------
1780 FOR I=2 TO 22
1790 LOCATE 12,I:PRINT "□";:LOCATE I,12:PRINT "□";
1800 NEXT:POKE &H41EC,32:RETURN
1810 ' ---------- ROUND 3 ----------
1820 FOR I=0 TO 6
1830 LOCATE 18,6+I:PRINT "□";:LOCATE 18,18-I:PRINT "□";
1840 LOCATE 6+I,6:PRINT "□";:LOCATE 6,6+I:PRINT "□";
1850 LOCATE 12-I,18:PRINT "□";:LOCATE 12,18-I:PRINT "□";
1860 NEXT:LOCATE 6,12:PRINT "□□□□□□□";:RETURN
1870 ' ---------- ROUND 4 ----------
1880 FOR I=0 TO 5
1890 LOCATE 4+I,9-I:PRINT "□";:LOCATE 15+I,4+I:PRINT "□";
1900 LOCATE 20-I,15+I:PRINT "□";:LOCATE 9-I,20-I:PRINT "□";
1910 NEXT:POKE &H41EC,248:RETURN
1920 ' ---------- ROUND 5 ----------
1930 FOR I=2 TO 22
1940 LOCATE I,I:PRINT "□";:LOCATE I,24-I:PRINT "□";
1950 NEXT:RETURN
1960 ' ---------- ROUND 6 ----------
1970 FOR I=0 TO 5
1980 LOCATE 5+I,5:PRINT "□";:LOCATE 5,5+I:PRINT "□";
1990 LOCATE 19-I,5:PRINT "□";:LOCATE 19,5+I:PRINT "□";
2000 LOCATE 19-I,19:PRINT "□";:LOCATE 19,19-I:PRINT "□";
2010 LOCATE 5+I,19:PRINT "□";:LOCATE 5,19-I:PRINT "□";
2020 NEXT:POKE &H41C4,248:POKE &H4214,248
2030 LOCATE 11,12:PRINT "+ +";:RETURN
2040 ' ---------- ROUND 7 ----------
2050 FOR I=0 TO 15
2060 LOCATE 8+I,1+I:PRINT "□";:LOCATE 16-I,1+I:PRINT "□";
2070 LOCATE 8+I,23-I:PRINT "□";:LOCATE 16-I,23-I:PRINT "□";
2080 NEXT:POKE &H40D4,32:POKE &H4304,32:POKE &H41E5,32
2090 POKE &H41F3,32:RETURN
2100 ' ---------- ROUND 8 ----------
2110 FOR I=6 TO 18
2120 LOCATE 8,I:PRINT "□       □";
2130 NEXT:LOCATE 8,12:PRINT " +++++++ ";:RETURN
2140 ' ---------- ROUND 9 ----------
2150 FOR I=4 TO 20
2160 LOCATE 12,I:PRINT "+";:LOCATE I,12:PRINT "+";
2170 NEXT:POKE &H41EC,32:RETURN
2180 ' ---------- ROUND 10 ----------
2190 FOR I=0 TO 5
2200 LOCATE 5+I,5:PRINT "+";:LOCATE 5,5+I:PRINT "+";
2210 LOCATE 19-I,5:PRINT "+";:LOCATE 19,5+I:PRINT "+";
2220 LOCATE 19-I,19:PRINT "+";:LOCATE 19,19-I:PRINT "+";
2230 LOCATE 5+I,19:PRINT "+";:LOCATE 5,19-I:PRINT "+";
2240 NEXT:FOR I=0 TO 4
2250 LOCATE 10+I,12:PRINT "+";:LOCATE 12,10+I:PRINT "+";:
2260 NEXT:POKE &H41EC,32:RETURN
```

評…笑わせてくれるぜ(影)



by　かげさん命

S 1

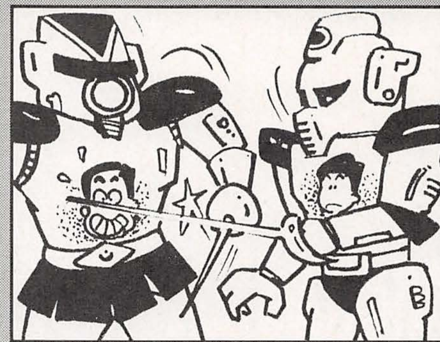
★森川由加里と少年隊の植草が似ている。桃太郎伝説のつちグモと影さんはそれ以上に似ている。そう感じるのは僕だけだろうか。(茨城県勝田市・ま〜が〜き12才)……【編：山下先生は少年隊の東山だったというウワサも。】

SC-3000(LEVEL-III)用

2人用バトルゲームの決定版

SILENT VOICE (サイレント ボイス)

岡 健二



遊びかた

2人用のモビルスーツ戦です。RUNさせると，1P，2Pの順に乗るモビルスーツを選びます。各1機しかないので，同タイプには乗れません。

すると，タイトル画面がでるのでⓈキー・スタートです。右が1P，左が2Pで，それぞれジョイスティック1，2で動きます。

スティックの左右で左右に動き，上でビーム・サーベルをだします（体力が1減る）。そうして相手のモビルスーツを壊せば勝ちです。

特　徴

これは，ベーマガ62年12月号の某（なにがし）さんの「BOXING」をフルに参考にしました。もとはといえばまったくそのまま移植をしてたのですが，弟が何を血迷ったか電源を切ったためもう一度打ち込むのはめんどうくさいので，こういう形になりました。

なお，モビルスーツのキャラクターは，もちろん「機動戦士ガンダムＺＺ」そのものです。

最後に

モビルスーツはそれぞれ特徴があります。ガンダムＺＺは力が強いが耐久度がない。Ｚガンダムは力のないぶん移動力が優れている……などです。自分で気に入ったのを使いましょう。

CHECKER FLAG

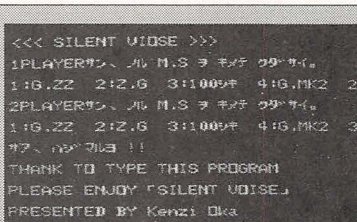
編：２人用ゲームですね。なかなか楽しめますよ。

Dr.D：ふむ，キャラクターにも凝っているし，いかにもおもしろそうじゃないか。

影：うーん，前後の動きしかないのはちょっとつらいものがある気がするんですけどねー。

編：欲を言えば，ジャンプができたりすると，よかったかもしれませんね。

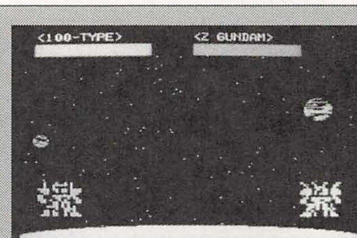
Dr.D：まあ，そのへんは読者の判断にまかせて，改造するなりしてもらいたい。



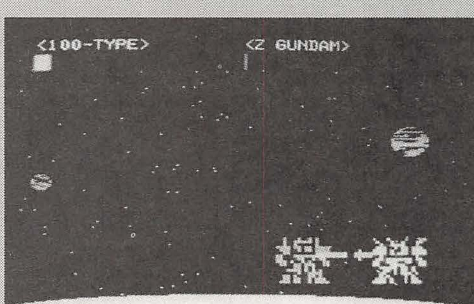
▲《写真１》まずはそれぞれモビルスーツを選択します



▲《写真２》すると，ほらタイトル画面が現れます

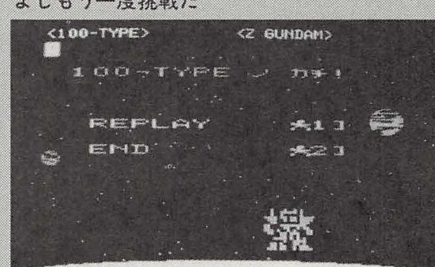


▲《写真３》いよいよ戦闘開始。ジョイスティック用です



◀《写真４》ビーム・サーベルでビッシビッシ，どうだ！

▼《写真５》100-ＴＹＰＥの勝ち！よしもう一度挑戦だ



★あのーっ，影さんのことを僕は愛してしまったんです。どうか僕の熱いキスをうけとってください。ブチュ～ッ。（京都市・松井昭彦19才）……【影：では，おかえしに。💋。編：うわーっ，誌面をよごさないでください。】

SILENT VOICEのプログラム・リスト

```
10 CLS:Y=138:GOSUB960
20 GOSUB550
30 REM ▲▲▲ SHOKI ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
40 X1=208:X2=16:P1=16+A*4:P2=B*4
50 N1$=N$(A):C1=CR(A):H1=H(A):F1=F(A):
D1=D(A):N2$=N$(B):C2=CR(B):H2=H(B):F2=
F(B):D2=D(B)
60 GOSUB670
70 REM ▲▲▲ MAIN ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
80 S=STICK(1):IFS=1THEND=1:SPRITE1,(X1
-32,Y),36,14:SOUND1,110,15:FORI=0TO5:N
EXT:SOUND1,115,15:SOUND2,235,15:FORI=0
TO5:NEXT:BEEP0:GOSUB270:GOSUB190:SPRIT
E1,(0,209):GOTO120
90 IFS=3THENX1=X1-(X1<208)*D1:GOTO120
100 IFS=7THENX1=X1-D1
110 IFX1<X2+32THENX1=X2+32
120 SPRITE0,(X1,Y),P1,C1
130 T=STICK(2):IFT=1THENM=1:SPRITE3,(X
2+32,Y),40,14:SOUND1,220,15:FORI=0TO5:
NEXT:SOUND1,225,15:SOUND2,335,15:FORI=
0TO5:NEXT:BEEP0:GOSUB300:GOSUB230:SPRI
TE3,(0,209):GOTO170
140 IFT=7THENX2=X2+(X2>16)*D2:GOTO170
150 IFT=3THENX2=X2+D2
160 IFX2>X1-32THENX2=X1-32
170 SPRITE2,(X2,Y),P2,C2:GOTO80
180 REM ▲▲▲ 1PLAYER'S DAMAGE ▲▲▲▲▲▲▲▲▲
190 F=H1:H1=H1-D:IFH1<0THEN360
200 BLINE(129+H1,10)-(129+F,20),,BF
210 RETURN
220 REM ▲▲▲ 2PLAYER'S DAMAGE ▲▲▲▲▲▲▲▲
230 G=H2:H2=H2-M:IFH2<0THEN330
240 BLINE(17+H2,10)-(17+G,20),,BF
250 RETURN
260 REM ▲▲▲ 1PLAYER'S OFFENCE ▲▲▲▲▲▲▲
270 IFX2<X1-48THENRETURN
280 SOUND4,2,15:FORI=0TO10:NEXT:BEEP0:
X2=X2+(X2>16)*(INT(RND(1)*3)+1)*8:M=IN
T(RND(1)*F1)+3:GOSUB230:RETURN
290 REM ▲▲▲ 2PLAYER'S OFFENCE ▲▲▲▲▲▲▲
300 IFX1>X2+48THENRETURN
310 SOUND4,0,15:FORI=0TO10:NEXT:BEEP0:
X1=X1-(X1<208)*(INT(RND(1)*3)+1)*8:D=I
NT(RND(1)*F2)+3:GOSUB190:RETURN
320 REM ▲▲▲ 1PLAYER'S WIN ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
330 BLINE(16,10)-(25,20),,BF
340 WN$=N1$:WS=0:WX=X1:WP=P1:WC=C1:DS=
2:DX=X2:DP=P2:GOTO390
350 REM ▲▲▲ 2PLAYER'S WIN ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
360 BLINE(128,10)-(137,20),,BF
370 WN$=N2$:WS=2:WX=X2:WP=P2:WC=C2:DS=
0:DX=X1:DP=P1:GOTO390
380 REM ▲▲▲ ENDING? ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
390 SPRITE1,(0,209):SPRITE3,(0,209)
400 SOUND4,2,15:FORI=0TO60:Y=Y+1:SPRIT
EDS,(DX,Y),DP,6:NEXT1:BEEP0:Y=138
410 PRINTCHR$(17):CURSOR30,30:COLOR13:
PRINTWN$;" / ｶﾁ!"
420 FORI=1TO5
430 Y=106:SPRITEWS,(WX,Y),WP,WC:BEEP
440 FORJ=0TO20:NEXT
450 Y=138:SPRITEWS,(WX,Y),WP,WC:BEEP
460 FORJ=0TO20:NEXT:NEXT:COLOR7
470 CURSOR42, 70:PRINT"REPLAY      [1]"
480 CURSOR42, 90:PRINT"END         [2]"
490 GOSUB1160
500 IN$=INKEY$
510 IFIN$="1"THENSCREEN1:GOTO20
520 IFIN$="2"THENEND
530 GOTO500
540 REM ▲▲▲ START ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
550 COLOR2,1
560 FORI=1TO10:S=RND(1)*600+200:SOUND1
,S,15:NEXT:BEEP0:CLS:GOSUB650
570 PRINT"<<< SILENT VIOSE >>>":GOSUB6
50
580 PRINT"1PLAYERｻﾝ, ﾉﾙ M.S ｦ ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻ
ｲ｡":GOSUB650:INPUT"1:G.ZZ  2:Z.G  3:10
0ｼｷ  4:G.MK2  ";A:IFA>4ORA<1THENGOSUB6
50:GOTO580
590 GOSUB650:PRINT"2PLAYERｻﾝ, ﾉﾙ M.S ｦ
 ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":GOSUB650:INPUT"1:G.ZZ  2:
Z.G  3:100ｼｷ  4:G.MK2  ";B:IFB>4ORB<1T
HEN590
600 GOSUB650:IFA=BTHENPRINT"ﾜｶﾞﾏﾏ ﾊ ｲｳ
ﾝﾄｲﾃﾈ｡":GOTO590
610 PRINT"ｻｧ, ﾊｼﾞﾏﾙﾖ !!"
620 BEEP
630 GOSUB650:PRINT"THANK TO TYPE THIS
PROGRAM":GOSUB650:PRINT"PLEASE ENJOY '
SILENT VOISE'":GOSUB650:PRINT"PRESENTE
D BY Kenzi Oka":GOSUB650
640 FORI=1TO20:S=RND(1)*600+200:SOUND1
,S,15:NEXT:BEEP0:CLS:GOSUB650:RETURN
650 PRINT:FORJ=0TO100:NEXT:RETURN
660 REM ▲▲▲ TITLE ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
670 SCREEN2,2:COLOR15,1,(0,0)-(255,191
),1:CLS:MAG3:PRINTCHR$(17)
680 COLOR3:CURSOR26,10:PRINT"< SILENT
VOICE >":LX=224:MX=0
690 SOUND4,0,10:FORI=1TO24
700 SPRITE0,(LX,70),P1,C1:LX=LX-4
710 SPRITE2,(MX,70),P2,C2:MX=MX+4
720 NEXT:SOUND4,2,15:FORJ=0TO20:NEXT
730 BEEP0:FORI=1TO10
740 SPRITE0,(LX,70),P1,C1:LX=LX+4
750 SPRITE2,(MX,70),P2,C2:MX=MX-4
760 BEEP:NEXT
770 SPRITE1,(LX-32,70),36,14:SPRITE3,(
MX+32,70),40,14:SOUND4,0,15:FORI=0TO20
:NEXT:BEEP0
780 COLOR6:CURSOR44,120:PRINT"1UP:";N1
$
790 COLOR4:CURSOR44,150:PRINT"2UP:";N2
$:COLOR13:GOSUB1140:CURSOR70,180
800 PRINT"HIT'S'KEY":IFINKEY$<>"S"THEN
800
810 GOSUB1150
820 REM ▲▲▲ BATTLE FEELD ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
830 SCREEN2,2:CLS
840 FORI=0TO100:PSET(INT(RND(1)*255),I
NT(RND(1)*171)+20),15:NEXT
850 CIRCLE(128,191),127,5,0.1,0.5,1,BF
:CIRCLE(20,100),5,4,1,0.1,BF:CIRCLE(22
0,70),10,9,1,0,1,BF
860 FORI=0TO29:AL=INT(RND(1)*20)+210:B
L=INT(RND(1)*20)+60:BLINE(AL,BL)-(AL+6
,BL):NEXT
870 FORI=0TO19:AL=INT(RND(1)*10)+15:BL
=INT(RND(1)*10)+95:BLINE(AL,BL)-(AL+2,
BL):NEXT:COLOR13
880 SPRITE0,(X1,Y),P1,C1
890 SPRITE2,(X2,Y),P2,C2
900 FORI=1TO3:SOUND5,2,12:FORJ=0TO20:N
EXTJ:BEEP0:FORK=0TO120:NEXTK:NEXTI:SOU
ND5,0,15:FORI=0TO120:NEXT:BEEP0
910 PRINTCHR$(16):COLOR15:CURSOR16,0:P
RINTO2$;"<";N2$;">":CURSOR128,0:PRINTO
1$;"<";N1$;">"
920 LINE(16,10)-(16+H2,20),4,BF
930 LINE(128,10)-(128+H1,20),6,BF
940 RETURN
950 REM ▲▲▲ READING ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
960 RESTORE980:FORI=4TO43:READA$:PATTE
RNS#I,A$:NEXT:FORI=1TO4:READN$(I),CR(I
),H(I),F(I),D(I):NEXT:RETURN
970 REM ▲▲▲ CHR DATA ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
980 DATA00C3E7E7EE6F006F,C4E067080A061
B3B,6468738776740 4F2,C313F00478306C5E
990 DATA6231113B7B7B1037,66610B0B170A1
A3A,1122E44E2FAF04F6,73E378584C142E2F
1000 DATA1113127B39186361,7433030F011A
1B3B,2BE8086F6F0EFC96,A37350543C342E2F
1010 DATA00030767EEEF206F,C4E067080E09
1D3D,6468708676770 7F2,C313F0047B346E5F
1020 DATA2616CEE16E2E20DF,C3C80F201E0C
367A,00C3E7E777F600F6,2307E6105060D8DC
1030 DATA88442772F4F5206F,CEC73E1A3228
74F4,468C88DCDEDE0BEC,6686D0D0E850585C
1040 DATA151710F6F6703F69,C5CE0A2A3C2C
74F4,88C848DE9C18C686,2ECCC0F08058D8DC
1050 DATA26160E616EEEE04F,C3C80F201E2C
76FA,00C0E0E677F704F6,2307E610E090B8BC
1060 DATA0000000000FFFF00,00000000000
0000,0000000089F9F08,0000000000000000
1070 DATA0000000000000000,10F9F9100000
0000,0000000000000000,00FFFF00000000000
1080 REM ▲▲▲ ﾊﾟﾗﾒｰﾀ DATA ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1090 DATA"GUNDAM ZZ"  ,15, 60,7,16
1100 DATA"Z GUNDAM"   , 7, 80,3,24
1110 DATA"100-TYPE"   ,10, 80,5,16
1120 DATA"GUNDAM MK2", 4,100,5, 8
1130 REM ▲▲▲ PLAY SOUND ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1140 RESTORE1170:TN=5:GOTO1170
1150 RESTORE1280:TN=5:GOTO1170
1160 RESTORE1300:TN=12:GOTO1170
1170 READOG
1180 IFOG=-1THEN1210
1190 SOUND1,OG,15:FORNE=0TOTN:NEXT
1200 GOTO1170
1210 SOUND0:RETURN
1220 REM ▲▲▲ TITLE SOUND  1 ▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1230 DATA 831,50000,831,50000,831,5000
0,831,50000,831,50000,784,50000,50000,
50000,50000,50000
1240 DATA 415,50000,415,50000,415,5000
0,415,50000,415,50000,392,50000,50000,
50000,50000,50000
1250 DATA 831,50000,831,50000,831,5000
0,831,50000,831,50000,784,50000,50000,
50000,50000,50000
1260 DATA 415,50000,415,50000,415,5000
0,415,50000,415,50000,392,50000,50000,
50000,50000,50000,-1
1270 REM ▲▲▲ TITLE SOUND 2 ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1280 DATA 831,50000,50000,50000,831,50
000,831,50000,784,784,784,784,494,5000
0,523,523,523,523,523,523,523,523,523,
523,50000,-1
1290 REM ▲▲▲ ENDING? ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1300 DATA 392,392,392,392,440,440,440,
440,440,440,440,440,440,440,440,440,44
0,440,440,440,50000,50000,494,50000,49
4,50000,494,50000,494,50000,494,50000,
523,50000,587,587,523,523,523,523,523,
523,523,523,523,-1
```



by 薩菱明延

評：私は勝平か!?(影)

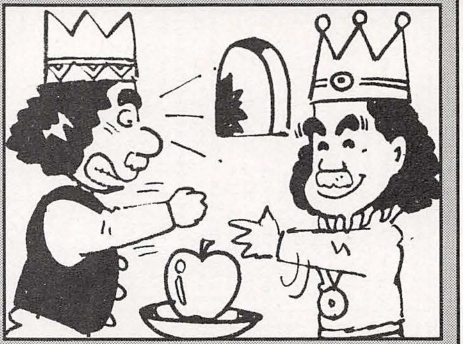
★ヘヤをきれいにしすぎて眠れなくなったので，ちらかしたら，よく眠れた。こんな僕でも影さんのような立派な人になれるでしょうか。(栃木県宇都宮市・**むらさき15才**)……【**影**：逆立ちしながら眠れたら言うことなしだ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

2人用王様とりゲームのパソコン版

APPLE WARS（アップル ウォーズ）

Maple



⊙物語

昔々，空の王ＰＯＰＬＥと陸の王ＭＡＰＬＥは，２人でリンゴをつくることになりました。しかし，どうしたわけかリンゴは１個だけしかなりませんでした。それで２人でリンゴの取り合いになったのです。

⊙遊びかた

２人用ゲームです。ジョイスティックが必要であります。

タイトル画面でＰＯＰＬＥおよびＭＡＰＬＥを動かす入力装置を聞いてきます。設定したそれぞれのスティックもしくはテンキーの[8][2][4][6]で，自分のキャラを上下左右に動かすんであります。

自分のキャラは，王様（王冠をかぶっている）１人と部下が２人の計３人ずつであります。１人しか動きませんので，動かすキャラを変えたい場合は，スペース・キーもしくはトリガ１を押すんであります。

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

POKE&H01A2,&HB7[↵]とダイレクトで入力後，[ESC]キーを１回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。また，[ESC]キーを押した後，[CTRL]＋[E]でÊが[CTRL]＋[M]でM̂がでます。

さて，そうこうしてお互いのキャラがぶつかると，ジャンケンの戦いとなってしまうんであります。何も押さない状態が「グウ」，左（[4]キー）で「チョキ」，右（[6]キー）で「パー」であります。

こうして，相手の王様を倒しちゃえば勝ちです。部下は一度負けると死んでしまいますが，王様にタッチされると生き返ってしまうんであります。王様は２回までは負けてもいいのですが，３回負けると死ぬんであります。

⊙プログラムについて⊙

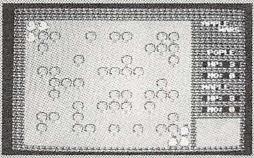
幼いころよく遊んだ王様とりのパソコン版と考えてください。みんなを呼

《第１表》変数表

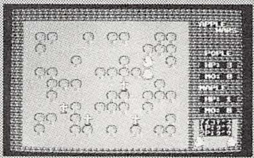
cd＄(n, m)…キャラクター・パターンＤＡＴＡ	Ｘ１…キャラクターのＸ座標(未来)
md(n, m)……仮想画面	Ｘ２…キャラクターのＸ方向移動分
ch(n,m,o)……キャラクターの状態	ＹＹ…キヤラクターのＹ座標(現在)
Ｏ：０…Ｘ座標	Ｙ１…キヤラクターのＹ座標(未来)
１…Ｙ座標	Ｙ２…キャラクターのＹ方向移動分
２…王……ＨＰ，部下……死亡フラグ	ＴＥ…仮想画面チェック用
ＫＰ…１プレイヤーが勝った数	ha＄…「墓」のパターン
ＳＴ…ステージ	mp＄…「木」のパターン
ＪＮ＄…ジャンケン用	ＳＫ(n)　各プレイヤーのスカ用デバイス
Ｓ…スティック入力	Ka…勝ちプレイヤー
ＸＸ…キャラクターのＸ座標(現在)	ma…負けプレイヤー



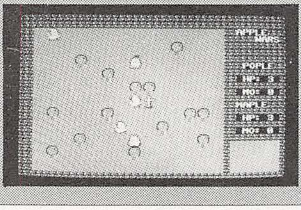
◀《写真１》タイトル画面。まずはＰＯＰＬＥ側の入力装置を決めましょう



◀《写真２》左上からＰＯＰＬＥ右下からＭＡＰＬＥ。相手の王様を倒すんだ



◀《写真３》お互いぶつかり合うとジャンケンをする。王様どおしの戦いだ



◀《写真４》３回戦だから，勝負はまだまだ。これは２回戦画面



◀《写真５》おめでとう。ＰＯＰＬＥがリンゴを手に入れました。チャンチャン

★♪読んでぇもらえぬぅこのぉハガキぃ〜ボツをぉこらえてぇ書いぃてますぅ。(茨城県鹿島郡・鹿島郡鹿島町平井900 14才)……【影♪♪ボツぅ心のぉ〜なげきぃでしょうかぁ〜とくりゃ。つぐ美：まあ，おじょうず。】

んでワイワイ楽しんでください。
　なお，僕は初投稿であります。まだ未熟な点も多いと思いますが，大目に見てやってください。僕がここまでプログラムを作れるようになったのも，ベーマガと多くの投稿プログラマーの皆様方のおかげであります。深くお礼を申しあげます。

★　　★

APPLE WARSのプログラム・リスト

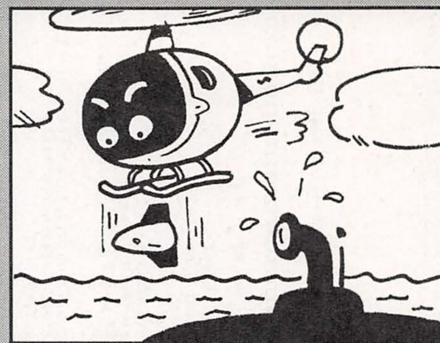
```
10 '            □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20 '            □       APPLE WARS      for X1/C/F/turbo/Z□
30 '            □                                          □
40 '            □           Proglaming  By Maple & X1G     □
50 '            □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
60 '                                                   Let's Play
70 REM □□□□□□□□□□□□□□□ ショキセッテイ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
80 INIT:CLS4:DEFINT a-z:WIDTH 40:CLICKOFF:TEMPO 500:CLEAR
90 IF RIGHT$(CGPAT$(248),1)="〒" THEN GOSUB 990
100 DIM cd$(1,2),md(16,13),ch(1,2,2)
110 jn$(0)="グウ":jn$(1)="チョキ":jn$(2)="パア"
120 cd$(0,0)="●○←←↓♠♥":cd$(0,1)="♦♣←←↓▲":cd$(0,2)=cd$(0,1)
130 cd$(1,0)="×▀←←↓▄ ▀":cd$(1,1)=" ▄▀←←↓▀□":cd$(1,2)=cd$(1,1)
140 ha$="■土←←↓金木"mp$="火月←←↓日時":sp$="分分←←↓分分":k$="→→↑"
150 kp=0:st=1:GOSUB 670:GOSUB 790
160 REM □□□□□□□□□□□□□□□ メイン ルーチン □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
170 FOR z=0 TO 1:xx=ch(z,mc(z),0):yy=ch(z,mc(z),1)
180 s=STICK(sk(z)):IF STRIG(sk(z))=-1 THEN GOSUB 290:GOTO270
190 IF s=0 THEN 270
200 x2=(s=4)-(s=6):y2=(s=8)-(s=2):x1=xx+x2:y1=yy+y2
210 te=md(x1,y1):IF te=0 THEN 240
220 IF te=1 THEN 270
230 IF te>9+z*10 AND te<13+z*10 THEN GOSUB 330 ELSE 400
240 ch(z,mc(z),0)=x1:ch(z,mc(z),1)=y1
250 LOCATE xx*2,yy*2:PRINT sp$:LOCATE x1*2,y1*2:PRINT cd$(z,mc(z))
260 md(xx,yy)=0:md(x1,y1)=(z+1)*10+mc(z)
270 NEXT z:GOTO 170
280 REM □□□□□□□□□□□□□□□ CHR CHANGE □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
290 mc(z)=mc(z)+1:IF mc(z)>2 THEN mc(z)=0:GOTO 310
300 IF ch(z,mc(z),2)=-1 THEN 290
310 LOCATE 36,11-(z=1)*6:PRINT mc(z):RETURN
320 REM □□□□□□□□□□□□□□□ TOUCHING FRIEND □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
330 te=VAL(RIGHT$(STR$(te),1))
340 IF mc(z)<>0 THEN 370
350 IF ch(z,te,2)=-1 THEN 360 ELSE 370
360 ch(z,te,2)=0:PLAY"O6CRDCC":LOCATE ch(z,te,0)*2,ch(z,te,1)*2:PRINT cd$(z,te)
370 x1=x1+x2::y1=y1+y2:IF MD(x1,y1)=0 THEN RETURN ELSE 380
380 x1=xx:y1=yy:RETURN
390 REM □□□□□□□□□□□□□□□ TOUCHING ENEMY □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
400 b(z)=mc(z):b(z XOR1)=te-10-(z XOR1)*10
410 IF ch(0,b(0),2)=-1 OR ch(1,b(1),2)=-1 THEN GOSUB 370:GOTO 240
420 LOCATE 31,22:PRINT cd$(0,b(0));"→→→→↑";cd$(1,b(1))
430 LOCATE 32,19:PRINT "BATTLE"
440 PLAY "O4CDEFGBAO5CR":CGEN0
450 FOR i=0 TO 1:s=STICK(sk(i)):jk(i)=-(s=4)-(s=6)*2:NEXT i
460 LOCATE 32,20:PRINT "1P:";jn$(jk(0));"←←←←←←↓";"2P:";jn$(jk(1))
470 IF jk(0)=jk(1) THEN LOCATE 32,19:PRINT "アイコデス":GOTO 440
480 IF jk(1)=0 THEN jk(1)=3
490 IF jk(0)+1=jk(1) THEN ka=0:ma=1 ELSE ka=1:ma=0
500 LOCATE 31,19:PRINT ka+1;"Pノカチ!"
510 PLAY "O6C6RCRCRDEEFRRR":CGEN1:LINE (31,19)-(38,23),"分",BF
520 IF b(ma)=0 THEN ch(ma,0,2)=ch(ma,0,2)-1 ELSE 540
530 LOCATE 36,9-(ma=1)*6:PRINT ch(ma,0,2):IF ch(ma,0,2)>0 THEN 270 ELSEGOSUB570
540 ch(ma,b(ma),2)=-1:LOCATE ch(ma,b(ma),0)*2,ch(ma,b(ma),1)*2:PRINT ha$
550 ka=z:z=ma:GOSUB 290:z=ka:GOTO 270
560 REM □□□□□□□□□□□□□□□ GAME OVER □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
570 LOCATE ch(ma,0,0)*2,ch(ma,0,1)*2:PRINT ha$:PLAY "CRCRCRDEF"
580 st=st+1:kp=kp-(ka=0):IF st<4 THEN 820
590 IF kp>1 THEN ka=0 ELSE ka=1
600 CLS:CSIZE 2
610 LOCATE 8,4:PRINT#0 ka+1;"PLAYER":LOCATE 4,6:PRINT#0 "CONGRATULATIONS!"
620 LOCATE 15,14:PRINT cd$(ka,1)+k$+cd$(ka,0)+k$+cd$(ka,2)
630 LOCATE 15,17:PRINT ka+1;"PLAYER GET APPLES !"
640 LOCATE 5,21:PRINT "WILL YOU BE A CHALLENGE TO ME ?"
650 IF INKEY$="Y" OR INKEY$="y" THEN 80 ELSE 650
660 REM □□□□□□□□□□□□□□□ タイトル □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
670 CLS:CGEN 1:CSIZE 2
680 LOCATE 10,6:PRINT#0 "APPLE WARS":CSIZE 0
690 LOCATE 15,18:PRINT "1  KEY BORD"
700 LOCATE 15,20:PRINT "2  STICK 1"
710 LOCATE 15,22:PRINT "3  STICK 2
720 k$(0)="POPLE":k$(1)="MAPLE":FOR i=0 TO 1
730 LOCATE 18,13:PRINT k$(i)
740 LOCATE 15,15:PRINT cd$(i,1);k$;cd$(i,0);k$;cd$(i,2)
750 s$=INKEY$:IF s$="1" OR s$="2" OR s$="3" THEN sk(i)=VAL(s$)-1 ELSE 750
760 IF i=1 AND sk(0)=sk(1) THEN 750
770 NEXT i:RETURN
780 REM □□□□□□□□□□□□□□□ STAGE SET □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
790 CLS:RESTORE 1330
800 LINE(0,0)-(39,24),"木",BF:LINE(31,19)-(38,23),"分",BF
810 LOCATE 32,2:PRINT "APPLE←←↓WARS"
820 LOCATE 33,7:PRINT "POPLE":LOCATE 32,13:PRINT "MAPLE"
830 LOCATE 32,9:PRINT " HP: 3 ":LOCATE 32,11:PRINT " MO: 0 "
840 LOCATE 32,15:PRINT" HP: 3 ":LOCATE 32,17:PRINT " MO: 0 "
850 LINE(2,2)-(29,23),"分",bf
860 LOCATE 10,6:PRINT " STAGE ";st:FOR j=0 TO 12:READ a$
870 a$=BIN$(VAL("&H"+a$)):FOR i=0 TO 15:md(i,j)=VAL(MID$(a$,i+1,1))
880 NEXT i,j:LOCATE 10,6:PRINT "分分分分分分分分分":FOR j=2 TO 10:FOR i=2 TO 13
890 IF md(i,j)=1 THEN LOCATE i*2,j*2:PRINT mp$
900 NEXT i,j:ch(0,0,0)=1:ch(0,0,2)=3:ch(1,0,2)=3
910 ch(0,0,1)=1:ch(0,1,0)=2:ch(0,1,1)=1:ch(0,2,0)=1:ch(0,2,1)=2:ch(1,0,0)=14
920 ch(1,0,1)=11:ch(1,1,0)=13:ch(1,1,1)=11:ch(1,2,0)=14:ch(1,2,1)=10
930 ch(0,1,2)=0:ch(0,2,2)=0:ch(1,1,2)=0:ch(1,2,2)=0
940 FOR i=0 TO 1:FOR j=0 TO 2
950 LOCATE ch(i,j,0)*2,ch(i,j,1)*2:PRINT cd$(i,j)
960 md(ch(i,j,0),ch(i,j,1))=(i+1)*10+j
970 NEXT j,i:RETURN 170
980 REM □□□□□□□□□□□□□□□ PCG SETTING □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
990 PRINT "WAIT!":RESTORE 1060
1000 FOR i=32 TO 90:a$=LEFT$(CGPAT$(i),8):c$="":FOR j=1 TO 8
1010 a=ASC(MID$(a$,J,1)):a=a OR a*2:c$=c$+CHR$(a):NEXT j
1020 DEFCHR$(i)=c$+c$+c$:NEXT i
1030 FOR i=224 TO 249:READ a$
1040 DEFCHR$(i)=HEXCHR$(a$):NEXT i:RETURN
1050 REM □□□□□□□□□□□□□□□ PCG DATAS □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1060 DATA 0000010F874FEF670A07060F874FEF67EAF7F66021010100
1070 DATA 000080F0F058FA19B0E060F0F058FAF9B7EF6F07B711B0E4
1080 DATA 337D3F7F1F0D0000337D3F7F1F0F041A8000800080E2E5DA
1090 DATA 0B87C2FCE0800000FBFFFEFCE0C02058F0783C01035F27DB
1100 DATA 000F070F874FEF670000000001010100F0EFF76FA74FEF67
1110 DATA 0080E0F0F058FA1900000000B010B0E07F9FEFF7F759FAFD
1120 DATA 337D3F7F1F0D0000000000002041AB37DBF7F9FEFE5DA
1130 DATA 0B87C2FCE0800000F0783C0000402058FBFFFEFDE3DF27DB
1140 DATA 000000000E1F1F3F00090F0707000018F6E9EEF5E9DFC798
1150 DATA 0000000020F0F8F80020E0C0C00000C0DF2FEFDFEFF73BDB
1160 DATA 373F7F5F1F3F3F0010180020605000000929A675F071180C0
1170 DATA 78FCFCF8F0F8780040C000040E0400004BDD3DF9F0E10307
1180 DATA 0000000000000183F000101030F1F0718FEFCFCF1EEDFC798
1190 DATA 00000000000C0E0C03040C0E0F038D80F070F5FEFF73BDB
1200 DATA 3D3D1800183C3F00121A273F07130000929AA7BFC79380C0
1210 DATA F0E0C0000018780048DC3CF8F0E000004BDD3DFBF7E30387
1220 DATA 00010101011F1F0100010101011F1F01FEFDFDFDE1DFDFE1
1230 DATA 0080808080FCFC800080808080FCFC807FBFBFBF83FDFD83
1240 DATA 010101010101000001010101030F00FDFDFDFDFDF1E0F0
1250 DATA 8080808080000000808080808C0F000BFBFBFBFBF0F070F
1260 DATA 00020300C0400000FBFBFB00DFDFDF000000000000000000
1270 DATA 000000000000000000000000000000000F0EFCF9FBFBFBFBF
1280 DATA 000000000000000000000000000000000FF3FBDDEDFDFDFD
1290 DATA 000000000000000000000100B0707070F9FCFCFF4F8F8F8F0
1300 DATA 000000102020201000028F0E0E0E0F0FDFBD30F1F1F1F0F
1310 DATA 000000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
1320 REM □□□□□□□□□□□□□□□ STAGE DATAS □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1330 DATA FFFF,8001,B2CD,A01D,8445,B1E1,9C09,90DD,85D1,B405,A6AD,8001,FFFF
1340 DATA FFFF,8001,8011,8801,8201,80C1,8001,A20D,8021,8805,A081,8001,FFFF
1350 DATA FFFF,8001,AE01,80ED,AC01,81D9,BC01,877D,A001,B715,8361,8001,FFFF
1360 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ end. □□□□□□□□□
```

★㊙：ベーマガ3月号の裏表紙で，ニデコの広告のほうから光を当てて由貴ちゃんを見てみましょう。唇を大きくする㊙でした。(岡山県倉敷市・**影ちゃんとつぐ美ちゃんのかくし子18才**)…**【影**：あら，見ちゃったのねー。**】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ヘリでバクダン投下！　潜水艦を破壊！

HERIPORT X（ヘリポート エックス）



MSS

★ストーリー

カイ軍は敵である。そのカイ軍が今，わがクウ軍のエリアに侵入している。これをだまって見ているとこっちがやられてしまう。

そこでクウ軍は高速ジェット・ヘリ「エアードッグ」の開発を進めた。パイロットはわざわざ砂ばくから呼びよせた。その男の名はズガーワ＝ズオ。

ズオの新しい戦いがはじまる。

★遊びかた

ランするとタイトルがでるのでスペース・キーを押してください。画面がでてスタートです。

エアードッグの操作は[8][2]でスピードアップ，ダウン。[4][6]で左右回転です(ナナメも対応)。スペース・キーでバクダン投下，[X]でサーチライト点灯です。なおジョイスティックも対応しています。

目的は画面上の海の中にいる潜水艦(せんすいかん)をすべて破壊することです。水中には，潜水艦の他に，固定砲台があります。

潜水艦は，ふだんは沈んでいて見えませんが，ときどき，潜望鏡（せんぼうきょう）をだします。固定砲台は水中からミサイルを発射します。

エアードッグがバクダンを落とすと，バク風が広がります。バク風が潜水艦か固定砲台に当たると，壊れて浮かびあがります。そしてポイントが増えます（潜水艦は＋1，固定砲台は＋2）。ポイントが10になるとバク風の広がりが大きくなります。

サーチライトは，海面に落ちると点灯し，潜水艦1体をうつします。

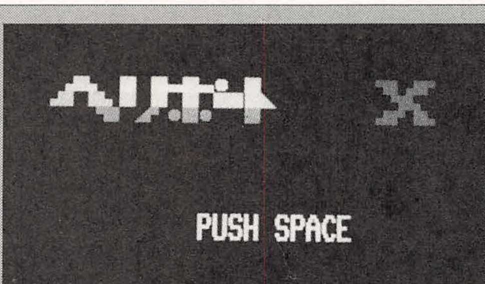
バクダンは無限ではありません。スタート地点のヘリポートにもどると，ポイント＋5個のバクダンが増えます(その前に最低1体潜水艦を破壊しなければならない)。

エアードッグが，敵のミサイルに当たるか，山に当たるかすると，つい落します。3回死ぬとゲーム・オーバーです。あるキーを押すと，3回だけコンティニューができます。

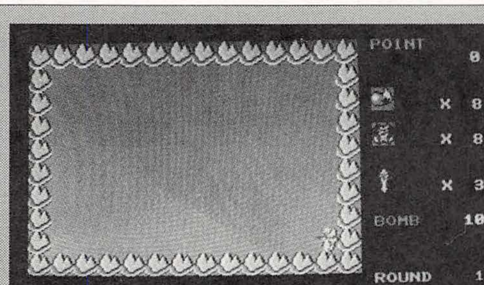
★最後に

全部で5面あります。全面クリアで感動的なエンディングがあります。それから言いわすれたんだけど，ヘリポートには，いきおいよくいくと通りこしてしまいます。そして，バクダンをむだ使いして，ヘリポートにも無視されたら死んでください。

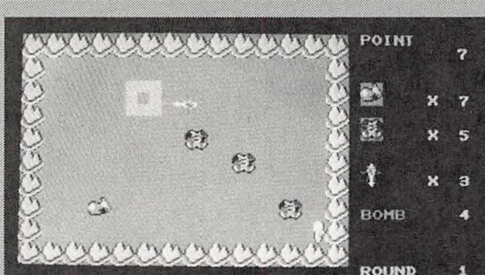
おもしろいゲームですが，人によって好みがちがいます。



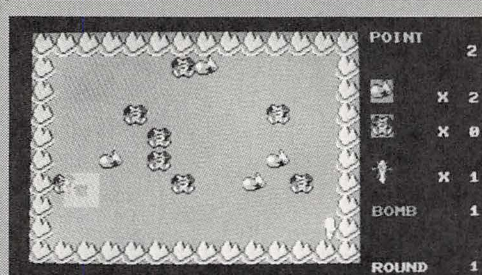
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》右下のヘリポートから飛び立つエアードッグ



◀《写真3》バクダン投下！潜水艦を破壊するんだぞ



◀《写真4》破壊した潜水艦と固定砲台は浮きあがる

★「ワン」。(北海道江別市・ＳＳＴ・ＫＮＩＧＨＴ16才)……【影：そうか，そうか。よく言ってくれた。つぐ美：？？？影：私は犬語がわかるんだな。編：影さんかっこいいとでも言ってるんですか？影：編君にもわかるのか。】

```
10 '||||■■■▬▬▬____"HELIPORT X" For X1    Programed by  MSS ____▬▬▬■■■||||
20 INIT:WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:SOUND7,28:SOUND6,10:OUT&H1C00,&HE
30 DIM S(27,19),M1(48),M2(96),M3(96),M4(96)
40 :
50 '||||■■■▬▬▬____ PCG SET ____▬▬▬■■■||||
60 IF MID$(CGPAT$(161),31,1)="●"THEN 110 ELSEPRINT"PCG SETTING NOW  CAN'T STOP
70 FOR I=0 TO 42:READ D$:J=VAL("&H"+D$):POKE &HE000+I,J:W=W XOR J:NEXT I
80 IF W=93 THEN CALL &HE000 ELSE LOCATE 13,10:PRINT"DATA ERROR IN MC":STOP
90 RESTORE1590:FOR A=97 TO 177:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
100 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4
110 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10
120 DATA F7,06,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
130 :
140 '||||■■■▬▬▬____ MANY DATAS READ ____▬▬▬■■■||||
150 RESTORE1510:FOR R=1TO 5:R$(R,0)=STRING$(14,"1"):R$(R,9)=R$(R,0)
160 FOR Y=1TO8:READA$:R$(R,Y)="1"+RIGHT$(STRING$(12,"0")+BIN$(VAL("&H"+A$)),12)
170 R$(R,Y)=R$(R,Y)+"1":NEXTY,R:FORA=0TO8:READA$,B$,VX(A),VY(A)
180 C$(A)=A$+"←←↓"+B$:NEXT:DIM X(16),Y(16)
190 CLS4:Y=0:FOR A=131 TO 159 STEP4:FORB=1TO3:SCREEN0,0,B:POSITION 0,Y
200 PATTERN-8,MID$(CGPAT$(A),1+B*8,8)+MID$(CGPAT$(A+2),1+B*8,8):NEXTB
210 Y=Y+8:NEXTA:SCREEN0,0,0:GET@(0,0)-(7,15),M1,7:GET@(0,16)-(15,31),M2,7
220 GET@(0,32)-(15,47),M3,7:GET@(0,48)-(15,63),M4,7
230 R=1:CO=0:L=3:P=0:PW=2:BO=10:ME=0
240 :
250 '||||■■■▬▬▬____ TITLE ____▬▬▬■■■||||
260 CLS4:CGEN1:LOCATE0,6:CGEN:COLOR7
270 PRINT"        ▟ ■ ▙▟● ■ ";:COLOR2:PRINT"        ▜▟":COLOR5
280 PRINT"       ▟▙■■■ ■▙◣";:COLOR2:PRINT"         ▜  ":COLOR1
290 PRINT"         ▜ ◢●■● ■ ";:COLOR2:PRINT"       ▟▛▙ "
300 CGEN1:A=0:CSIZE1:WHILESTRIG(0)+STRIG(1)=0:LOCATE15,15:PRINT#0"PUSH SPACE"
310 A=(A+1)MOD7:COLOR A+1:WEND:CSIZE0:COLOR7
320 :
330 '||||■■■▬▬▬____ STAGE WRITE ____▬▬▬■■■||||
340 CLS4:FOR Y=0 TO 9:FOR X=1TO14:IF MID$(R$(R,Y),X,1)="1"THEN 370
350 LINE(X*16-16,Y*16)-(X*16-1,Y*16+15),PSET,1,BF
360 S(X*2-2,Y*2)=0:S(X*2-1,Y*2)=0:S(X*2-2,Y*2+1)=0:S(X*2-1,Y*2+1)=0:GOTO390
370 PUT@(X*16-16,Y*16)-(X*16-1,Y*16+15),M4,PSET,7
380 S(X*2-2,Y*2)=1:S(X*2-1,Y*2)=1:S(X*2-2,Y*2+1)=1:S(X*2-1,Y*2+1)=1
390 NEXT X,Y:PUT@(200,128)-(207,143),M1,PSET,7:S(25,16)=2:S(25,17)=2
400 X=24:Y=16:M=1:LOCATEX+1,Y:PRINT"■":COLOR6:LOCATE10,10:PRINT"TAKE OFF !"
410 A$="O4C1RCRD3ERFEFGR+C1R+C5:":B$="O3C7EG#F0FE#D:":C$="O2"+STRING$(30,"C0D")
420 PLAY250:PLAYA$+B$+"V11"+C$+"V15":COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTC$(M)
430 LOCATE10,10:PRINT"            ":FOR A=1 TO 16
440 X(A)=INT(RND(1)*12)*2:Y(A)=INT(RND(1)*9)*2:IF S(X(A),Y(A)) THEN440 ELSENEXT
450 SP=0:G=0:GH=0:MI=0:MH=0:MM=0:T=8:H=8:SS=10
460 COLOR3:LOCATE29,0:PRINT"POINT";:COLOR7:LOCATE36,1:PRINTUSING"###";P
470 COLOR7:LOCATE29,4:PRINTUSING"┬├←←↓┐└     X ##";T:LOCATE29,7
480 PRINTUSING"■■←←↓/|     X ##";H:LOCATE29,11:PRINTUSING C$(1)+"     X ##";L
490 LOCATE29,15:COLOR4:PRINT"BOMB";:LOCATE36,15:COLOR7:PRINTUSING"###";BO
500 COLOR6:LOCATE29,20:PRINTUSING"ROUND    ##";R:COLOR7
510 :
520 '||||■■■▬▬▬____ BREAD MOVE ____▬▬▬■■■||||
530 FOR F=1 TO T
540 IF MM THENGOSUB720 ELSEIF STRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB 700 ELSEIF(INP(&H1B00)A
ND &H40)=0 OR INKEY$(0)="X"THENSSH=1:GOSUB 700
550 A=STICK(0)+STICK(1):N=M:IF A=0 THEN 580
560 M=M+(A=7OR A=4OR A=1)-(A=9OR A=6OR A=3):IFM<1THENM=8 ELSEIF M>8THENM=1
570 SP=SP+(A=1OR A=2OR A=3)-(A=7OR A=8OR A=9):IFSP<0THENSP=0 ELSEIFSP>2THENSP=2
580 IF S(X+VX(M)*SP,Y+VY(M)*SP)=1 THEN 1050 ELSEIF X=24ANDY=16THENGOSUB 1210
590 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):X=X+VX(M)*SP:Y=Y+VY(M)*SP:LOCATEX,Y:PRINTC$(M)
600 :
610 '||||■■■▬▬▬____ TEKI MOVE ____▬▬▬■■■||||
620 VX=X(F)+INT(RND(1)*3-1)*2:VY=Y(F)+INT(RND(1)*3-1)*2:IFS(VX,VY)THEN640
630 XX=X(F):YY=Y(F):X(F)=VX:Y(F)=VY:IF MMH>0THENGOSUB 970
640 G=G+1:IF G=22-R*3 AND H>0THENG=0:MMH=0:GOSUB960
650 LOCATEXX,YY:PRINT" ";:IF RND(1)<.1THENLOCATEX(F),Y(F):PRINT"["
660 IF SH=1 AND F=1 THENLOCATEXX,YY:PRINTC$(0):LOCATEX(F),Y(F):PRINT"┬├←←↓┐└"
670 NEXT:GOTO 530
680 :
690 '||||■■■▬▬▬____ BOMB ____▬▬▬■■■||||
700 IF BO<1 THENRETURN ELSEBO=BO-1:LOCATE36,15:PRINTUSING"###";BO
710 MM=3:BX=X:BY=Y:PLAY7500:PLAY"::O3C0":SOUND10,15:RETURN
720 MM=MM-1:IF MM=0 THEN740 ELSEPLAY7500:PLAY"::O3C0"
730 SOUND10,6+MM*3:LOCATEBX,BY:PRINTMID$("π}",MM,1):RETURN
740 IF SSH=1 THENSH=1:SSH=0:PALET0,6:PALET:LOCATEBX,BY:PRINT" ":PLAY":":RETURN
750 LOCATEBX,BY:PRINT" ":PLAY7500:PLAY"::O2C0":SOUND10,15:COLOR5:CGEN
760 FOR A=0 TO PW:LINE(BX-A,BY-A)-(BX-A*(BX+A<26),BY-A*(BY+A<22)),"▒",B
770 SOUND10,15-A:FORB=1TO T+H:IF SCRN$(X(B),Y(B),1)="▒"THEN820
780 NEXTB:LINE(BX-A,BY-A)-(BX-A*(BX+A<26),BY-A*(BY+A<22))," ",B
790 NEXTA:SOUND10,0:CGEN1:COLOR7:RETURN
800 :
810 '||||■■■▬▬▬____ TEKI DEAD ____▬▬▬■■■||||
820 LINE(BX-A,BY-A)-(BX-A*(BX+A<26),BY-A*(BY+A<22))," ",B
830 COLOR7:CGEN1:IF B=<T THEN C=4 ELSE C=2
840 PLAY7500:PLAY"::O1C0":FOR A=15TO0STEP-.5:SOUND10,A
850 PSET(INT(RND(1)*16)+X(B)*8,INT(RND(1)*16)+Y(B)*8,C):NEXT
860 IFC=4THENPUT@(X(B)*8,Y(B)*8)-(X(B)*8+15,Y(B)*8+15),M3,PSET,7:GOTO880
870 PUT@(X(B)*8,Y(B)*8)-(X(B)*8+15,Y(B)*8+15),M2,PSET,7
880 FOR A=B+1 TO T+H:SWAP X(A),X(A-1):SWAP Y(A),Y(A-1):NEXT
890 IF B=<T THEN T=T-1:ME=1 ELSEH=H-1
900 LOCATE37,5:PRINTUSING"##←←↓↓↓##";T;H:IF B=1 THEN SH=0
910 P=P+1-(B>T):LOCATE37,1:PRINTUSING"##";P:IF P<10 THEN 930
920 PLAY250:PLAY"O5B1AGBA:O3C1DEDC":PW=PW+2:P=0:LOCATE37,1:PRINTUSING"##";P
930 IF T<1 THEN1300 ELSERETURN
940 :
950 '||||■■■▬▬▬____ TEKI TAMA ____▬▬▬■■■||||
960 A=INT(RND(1)*H)+T+1:TX=X(A):TY=Y(A)
970 MMH=MMH+1:PLAY7500:PLAY"::O1B0":SOUND10,9+MMH*2:LOCATETX,TY:PRINT" "
980 VVX=SGN(X-TX)*(MMH-1):VVY=SGN(Y-TY)*(MMH-1)
990 TX=TX+VVX:TY=TY+VVY:LOCATETX,TY:PRINTMID$("┘y",MMH,1)
1000 IF MMH<3THENRETURN ELSELOCATEX.Y:PRINTC$(M)
```


★まわりの友達は，みんなドラクエⅢをやっているのに，僕だけハイドライド3をやっています。友達の会話についていけないよー。(愛知県豊橋市・**松井俊明16才**)……【**編**：同じ3作目どおし，仲よくやっていこうね。】

```
1010 IFINSTR("abcdefghijklmnopqrstuvwx」、・ヲァィゥェォャュョッーアイ",SCRN$(TX,TY,1))THEN1050
1020 LOCATETX,TY:PRINT" ":MMH=0:SOUND10,0:RETURN
1030 :
1040 '||▮▮▮▮█▬▬▬___ BREAD DEAD ___▬▬▬█▮▮▮▮||
1050 FORA=1TO3:FORB=1TO8:LOCATEX,Y:PRINTC$(B):PLAY7500:PLAY"::O1G0"
1060 SOUND10,RND(1)*15:NEXTB,A:LOCATEX,Y:PRINT"■ ←←↓  ":PLAY120:PLAY"::G#FFE#DD
1070 CGEN:COLOR3:FORA=0TO15:LINE(X-A,Y-A)-(X-A*(X+A<26),Y-A*(Y+A<22)),"▒",B
1080 SOUND10,15-A:PAUSE1:LINE(X-A,Y-A)-(X-A*(X+A<26),Y-A*(Y+A<22))," ",B:NEXT
1090 CGEN1:COLOR7:L=L-1:LOCATE37,12:PRINTUSING"##";L:PW=2
1100 CONSOLE0,25,0,27:CLS:CONSOLE:X=24:Y=16:M=1:LOCATEX+1,Y:PRINT"■"
1110 ME=0:IF L<1 THEN 1160
1120 COLOR6:LOCATE10,10:PRINT"TAKE OFF !":PAUSE5:LOCATE10,10:PRINT"          "
1130 COLOR7:SP=0:GOTO 520
1140 :
1150 '||▮▮▮▮█▬▬▬___ GAME OVER ___▬▬▬█▮▮▮▮||
1160 LOCATE10,10:COLOR 6:PRINT"GAME  OVER":P=0:ME=0
1170 SOUND7,56:PLAY180:A$="O3C5RC3DEFGRFRGARRFRERR0D3RR1C3RR2D3RRRRER2D3RRRC2RC9
:":PLAYA$+"R3V12"+A$+"V15O3E5RE3FGABRARB+CRRARGRR0F3RR1E3RR2F3RRRRGR2F3RRRE2RE9
1180 SOUND7,28:PLAY":V15":FOR A=10TO0STEP-.1
1190 LOCATE14,12:COLOR 7:PRINTUSING"##";A:I$=INKEY$(0):IF I$=""THENNEXT
1200 A=0:IFI$="ﾓ"THENCO=CO+1:IF CO<4THENL=3:LOCATE38,12:PRINT"3":LOCATE38,1:PRIN
T"0":CONSOLE0,25,0,27:CLS:CONSOLE:COLOR7:GOTO1120 ELSE 230 ELSE 230
1210 :
1220 '||▮▮▮▮█▬▬▬___ CHAKURIKU ___▬▬▬█▮▮▮▮||
1230 IF ME=0 THENRETURN
1240 SP=0:LOCATEX,Y:PRINT" ■←↓  ":PLAY120:PLAY"::O2G2V14FV13EV11DV8CV15"
1250 COLOR6:LOCATE10,10:PRINTUSING"BOMB    +##";(5+P)*ME:COLOR7
1260 FOR A=5+P TO0STEP-1:BO=BO+1:LOCATE36,15:PRINTUSING"###";BO
1270 LOCATE18,10:PRINTUSING"##";A:PLAY400:PLAY"O5G1V13GV11GV8GV15":NEXT
1280 ME=0:M=1:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):LOCATE10,10:PRINT"           ":RETURN
1290 :
1300 '||▮▮▮▮█▬▬▬___ ROUND CLEAR ___▬▬▬█▮▮▮▮||
1310 PLAY7500:PLAY"::O2C0":SOUND10,10
1320 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):X=X+SGN(24-X):Y=Y+SGN(16-Y):LOCATEX,Y:PRINTC$(4)
1330 PAUSE3:IF X<>24 OR Y<>16 THEN 1320 ELSECOLOR3:LOCATE10,10
1340 PRINT"ROUND CLEAR":COLOR4:LOCATE10,12:PRINT"BOMB    +10":BO=BO+10
1350 PLAY220:SOUND7,56:PLAY"O4A6GE5F9:O4+C6BG5A9:O5E6D-B5C9":SOUND7,28:R=R+1
1360 ME=0:IF R<6  THEN340
1370 :
1380 '||▮▮▮▮█▬▬▬___ ENDING ___▬▬▬█▮▮▮▮||
1390 WIDTH 40:CLS4:CGEN:COLOR2:LOCATE0,16:RESTORE1560:CSIZE1
1400 FOR A=0 TO 6:READ P$(A):NEXT:ZZ=-1
1410 PRINT"  ───┬───":COLOR7:PRINT"ㅅ==███▢◣":COLOR5:PRINT"   ──┴┴──╯"
1420 FORA=1TO6:READA$:FORB=1TOLEN(A$):ZZ=(ZZ+1)MOD7:LOCATE2,16:COLOR2
1430 PRINTP$(ZZ)+"↖":COLOR4:LOCATE10+B,A*2+2:PRINT#0MID$(A$,B,1)
1440 PLAY2000:PLAY"::O2F0V13EV11#DV15":NEXTB,A:PLAY200:COLOR2
1450 PLAY"O4C5DEEEGFFEDE9E7C5DEEEAGGEDE9E7#G5AO5C9C5DCO4AG9G7E5FGGGAGEFDC9C7:V13
O4E5FGGGBAAGFG9G7E5FGGG+CBBGFG9G7B5O5CE9E5FECO4B9B7G5ABBB+CBGAFE9E7V15"
1460 CONSOLE0,25,0,10:FORA=1TO80:ZZ=(ZZ+1)MOD7:LOCATE0,16:PRINTP$(ZZ)+"↖":NEXT
1470 FORA=1TO15:ZZ=(ZZ+1)MOD7:LOCATE0,17-A:PRINTP$(ZZ)+"↖":LOCATE0,24:PRINT"↓"
1480 NEXT:CGEN1:CONSOLE:CLS:COLOR6:LOCATE16,10:PRINT"THE  END":PAUSE30:GOTO 230
1490 :
1500 '||▮▮▮▮█▬▬▬___ MANY DATAS ___▬▬▬█▮▮▮▮||
1510 DATA000,000,000,000,000,000,000,000 ,000,000,108,000,000,108,000,000
1520 DATA801,402,39C,000,000,060,000,000 ,100,010,001,010,100,010,001,000
1530 DATA000,EEE,000,333,000,CCC,000,000
1540 DATA"  ","  ",0,0,ac,eg,0,-1,ヲ、,ェィ,1,-1,tr,xv,1,0,ョャ,イー,1,1
1550 DATAik,mo,0,1,ォュ,ッア,-1,1,qs,uw,-1,0,」・,アゥ,-1,-1
1560 DATA"───┬────","  ───┬───","   ─┬─","    ┬","   ─┬─","  ───┬──","────┬────"
1570 DATA"テキセンカン スベテセンメツ。","ニンムヲ シュウリョウイタシマシタ。",,,"ゴクロウデアッタ。"
1580 DATA"コンド オチャデモノモウ。"
1590 DATA 010102000400020208 0D060602FF7101010103010 5000202
1600 DATA 8080400020400040 90B0606060CEFFC08080C080A0400040
1610 DATA 01010101010301000206040C0801000001010101 01030100
1620 DATA 8080808080C08080C0E0A0B0A0C0808080808080 80C08080
1630 DATA 0001030101010101000001080C040602000103010 1010101
1640 DATA 8080C0808080808080C0A0B0A0E0C08080C080808080 80
1650 DATA 02020004000201010171FF0206060D0802020005 01030101
1660 DATA 40004020004080 80C0FFCE606060B090400040A080C08080
1670 DATA 00000000000825C002060606C27A3FC7000000000000825F8
1680 DATA 000000000000 04FF000000001078C4FF000000000000004FF
1690 DATA C023080000000000473C74C40606060 4F8230800000000 00
1700 DATA FE04000000000000 04C07018000000 00FE0400000000000 0
1710 DATA 3C7EE7C3C3E77E3C003C6642426 63C003C7EE7C3C3E77E3C
1720 DATA 000000081C5CA5520018080814 1C04000008080C165EAD52
1730 DATA 0000001824 00C3000000180 0183CE7180000001 83C24DB00
1740 DATA 000000100044000000000 1000386C1000000000 01028540000
1750 DATA 00183C2418000000000001800000000000000183C2418000000
1760 DATA 7BDDDDFDDDDDFD5E002020002020002278FCFCFCFCFCF876
1770 DATA 10000000101038101044 28FE385418001010100010103810
1780 DATA 5E7D7B7B7BB7B7CF200808000000000007660607078303000
1790 DATA 00387C447C3800000000038003800000000000387C447C380000
1800 DATA FFE3C8860300030400000C0C040C283B0000000201040000
1810 DATA FFC70341C000C020000028142A3E11C3000000408020C020
1820 DATA 0403232392C0E3FFF8F87C7C3C1C00000000320211200000 0
1830 DATA 20C0C4C44903C7FF67433A3A3438000020C0048448000000
1840 DATA FFFFFFC3803078780000000000030787800000000003C7FFFFF
1850 DATA 9F0F8FB77B7B1D00006020205070180000202030 5878FCDE
1860 DATA 30000080C0FFFFFF300000000000000000FFFE7F3F00000000
1870 DATA 0001030F7FFFFFFF0000000000000000000960C800000000000
1880 DATA F6ECECD8B0B0B030000303070F0F0F0F060E0E1F3F3F3F7F
1890 DATA FF6F5723236141800000000098989CBC7C00001030307878FE
1900 DATA 3018088C8480609F0F07078383806 01FBFDFEFEFF7F87F1F
1910 DATA 800001020D136F9F7CF8E1820C106080FDFBE79E7CF0E080
1920 DATA 0010100109000200081C14070BFF710100101A090D000200
1930 DATA 00000000804000601030206 0C0CEFFE0000000000080400060
1940 DATA 00000000000000000206040C0800000000000000000000000 0
1950 DATA A0100C060A0000006070243220000000A0100C060A000000
1960 DATA 000000000000000000000000080C040602000000000000000 0
1970 DATA 0000000A060C10A0000000020322470600000000A060C10A0
1980 DATA 00020009011010000171FF0B07141C080002000D091A1000
1990 DATA 6000408000000000E0FFCEC06020301060004080000000 00
```

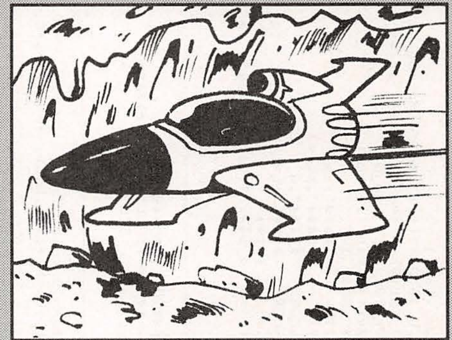
★ＶＡでもアーケード・ゲームからの移植作品をだしてくださいよー。せっかくＶＡ買ったのにー。サウンドボードⅡもお年玉はたいて買ったのにー。（鹿児島県川内市・竹下理人14才）……【編：ＶＡユーザーの悩みでした。】

X68000用

ジョイスティック用3Dゲーム

WIND OF CAVE（ウインド オブ ケイブ）

岩田　雅之



ストーリー

西暦2×××年，人々の間で絶大な人気を得ていた競技があった。それは，人工的につくられた洞窟の中を，ジェット機などで飛び，スタートからゴールまでのタイムを競うというものであった。人々はその競技のことを「WIND OF CAVE」と呼んでいた。

遊びかた

ジョイスティックが必要です。Aボタンでアクセル，Bボタンでブレーキです。時間内にゴールまで行ってください。

画面下に自分がどの地点にいるのか表示されます。かべに当たってダメージが100%を越えるかタイムが0になるとゲーム・オーバーです。それと，あまったタイムは，スコアになり，つぎのラウンドのタイムに加算されます。

プログラムについて

グラフィック画面を4枚使ってそれらをスクロールさせて，上下左右の動きをだしています。そして前に進んでいるようにするためには，パレットを変化させています。

参考にしたもの

ベーマガ87年10月号「ドラゴンスピリット」ミュージック(Yu-You氏)

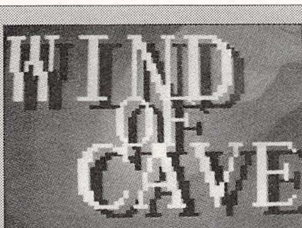
CHECKER FLAG

編：68Kのソフトですね。

Dr.D：うむ，X68KのBASICは，X－BASICといって，BASICでありながら，C言語に近い物となっておる。今までのBASICに慣れた人にとっては，少々，とっつきにくいところのある言語だな。

編：そのせいですか，少々プログラムが長い気もしますが？

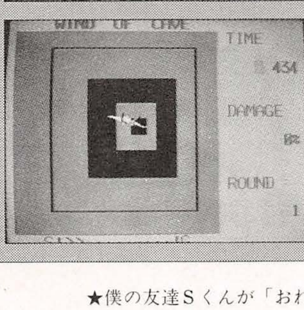
Dr.D：これでもよくつめこんであるほうだよ。きれいなリストを作ろうと思えば，まだまだ長くなる。それと，X-BASICにはREAD～DATA文がなくて，ゲームを作るときは苦労するんだが，このプログラムは，別のファイルを作ってそこからデータを読み込むようなめんどうなこともせず，うまく処理してあるぞ。



◀《写真1》このゴウカイなタイトル画面を見よ！



▲《写真3》おっとっと，カベに当たるとダメージが増える



◀《写真2》時間内にゴールを目指すジェット機の勇姿!?

WIND OF CAVEのプログラム・リスト

```
  10 dim pal(4),mvx(501,5),mvy(501,5),md(501),rtm(5),tr(5),ht(5) :dim char n(10
0)
  20 int x,y,vx,vy,sp,dm,r,s,hs,mx,my,mc,tm,time,ntm,cvx,cvy,csp,st,bt,ef,go,mf
 :str rp
  30 for i=0 to 5 :ht(i)=1000 :next
  40 screen 0,1,1,1 :window(0,0,511,511) :color 10 :cls :color[11734,,0,hsv(0,0
,18)]
  50 m_set() :map_set() :sp_teigi()
  60 /*____________________________________________________    へんすうのセ
ット ほか
  70 while 1 :t_set() :rp="y" :while (rp="y")+(rp="Y")
  80 dm=0 :go=0 :ntm=0 :mf=0 :r=0 :s=0 :while go=0 :x=80 :y=130 :sp=100 :tm=0 :
mc=0
  90 r_set(r) :m_play(4) :while m_stat(4) :endwhile :m_play(1,2) :sp_on(0,2) :s
p_disp(1)
 100 /*____________________________________________________    メイン
 110 ef=0 :while ef=0 :mx=mvx(mc,r) :my=mvy(mc,r) :cvx=mx/8 :cvy=my/10 :csp=sp/
20+1
```

★僕の友達Sくんが「おれの新曲聞いてくれ」と，北斗の拳2のフシで「ウェルカム　トゥ　ズィス“コエダメ”このきたない世界へようこそ…」と大声で歌っていた。(埼玉県・吉田征史15才)……【影：おげれつ一。】

```
  120 st=stick(1) :bt=strig(1) :vx=(st mod 3=1)+(st mod 3=0)*(st>0) :vy=(st>6)+(
st<4)*(st>0)
  130 sp_color(5,896) :if bt=1 then sp=sp+(sp>1) :sp_color(5,16334)
  140                 if bt=2 then sp=sp-2*(sp<100)
  150 x=x+vx*8 :y=y+vy*8 :x=x-cvx/1.4#/csp :y=y-cvy/1.4#/csp
  160 sp_off(2) :sp_set(0,x+16,y+16,256+vx-(vx<0)*3) :sp_set(1,x+32,y+16,16640-v
x-(vx>0)*3)
  170 if (x< 24+cvx)+(x>124+cvx)+(y<32+cvy)+(y>200+cvy) then dam()
  180 tm=tm+1 :if (tm mod csp) =0 then mc=scroll(mx,my,mc)
  190 time_set(tm,dm) :ef=(dm>100)+(time<=tm) :go=ef :if m_stat(1)=0 then m_play
(1,2)
  200 if mvx(mc,r)=999 then ef=1 :if r<5 then r_c(tm) else go=1 :mf=1
  210 locate 6+mc/50,15 :print ">";
  220 endwhile :m_stop() :endwhile
  230 /*_______________________________________________________     ゲームオーバ
ー
  240 for i=0 to 3 :home(i,0,0) :next :apage(0) :if mf=0 then m_play(5)
  250 if mf=0 then [ for i=0 to x+16:sp_set(0,16+x-i,y+16,256) :sp_set(1,32+x+i,
y+16,16640)
  260                  next :sp_off(0,3) :symbol(32,20,"GAME OVER",2,2,0,15,0)
           ]
  270 if mf    then [ symbol(32,20,"GOAL IN!!",2,2,0,15,0) :sp_off(0,2) :for i=1
to time-tm
  280                  locate 23, 3 :print using "    #####";time-tm-i :s=s+10
  290                  m_play(3) :while m_stat(3) :endwhile :next
           ]
  300 if r     then [ gtr=0 :tr(r)=tm :for i=0 to r-1-(mf=1) :gtr=gtr+tr(i)
  310                  symbol(36,50+i*23,"ROUND "+str$(i+1)+"  TIME "+str$(tr(i)),
1,1,0,15,0)
  320                  if tr(i)<ht(i) then [
  330                  symbol(66,60+i*23,"BEST TIME !!",1,1,0,15,0) :ht(i)=tr(i) ]
  340                  next     ]
  350 symbol(36,195,"YOUR SCORE "+str$(s),1,1,0,15,0)
  360 if s>hs then symbol(66,205,"HI - SCORE !!",1,1,0,15,0) :hs=s
  370 if mf=0 then symbol(40,226,"TRY AGAIN? (y/n)",1,1,0,15,0) :locate 18,14 :r
p=inkey$
  380 if mf    then symbol(46,226,"HIT ANY KEY !!",1,1,0,15,0) :locate 18,14 :rp=
inkey$ :ms()
  390 for i=0 to 5 :tr(i)=0 :next :endwhile :if rp="e" then break
  400 endwhile
  410 /*_______________________________________________________     エンド
  420 screen 2,0,1,1 :color 3 :width 96 :end
  430 /*_______________________________________________________     ダメージ
  440 func dam()
  450 if x< 24+cvx then cra(x+ 8,y+22,32768,  259,tm) :x= 24+cvx
  460 if x>124+cvx then cra(x+40,y+22,32768,16643,tm) :x=124+cvx
  470 if y< 32+cvy then cra(x+24,y+ 8,16384,  260,tm) :y= 32+cvy
  480 if y>200+cvy then cra(x+24,y+24,16384,33028,tm) :y=200+cvy
  490 endfunc
  500 /*_______________________________________________________     ひばなのひょ
うじ
  510 func cra(x;int,y;int,h;int,d;int,tm;int) :a_play(n,0,3) :sp=sp-(sp<100)*20
  520 sp_on(2) :sp_set(2,x,y,h*(tm mod 2)+d) :dm=dm+(100-sp)/20+2 :endfunc
  530 /*_______________________________________________________     タイムなどの
ひょうじ
  540 func time_set(tm,dm)
  550 locate 23, 3 :print using "    #####";time-tm
  560 locate 23, 8 :print using "     ###%";dm
  570 endfunc
  580 /*_______________________________________________________     スクロール
  590 func scroll(vx;int,vy;int,mc;int) :int i,mx,my
  600 for i=0 to 3 :mx=vx/(i+2)-vx/1.5# :my=vy/(i+2)-vy/1.5#
  610 home(i,mx+(mx<0)*-512,my+(my<0)*-512) :next
  620 mc=mc+1 :for i=1 to 3 :palet(i,pal((mc mod 3)+i-1)) :next :return(mc)
  630 endfunc
  640 /*_______________________________________________________     ラウンドクリ
ア
  650 func r_c(tm;int) :int i :str a :m_stop()
  660 symbol(32,100,"GOAL  IN !!",2,2,0,15,0) :tr(r)=tm :ntm=time-tm
  670 for i=1 to time-tm :locate 23, 3 :print using "    #####";time-tm-i :s=s+10
  680 m_play(3) :while m_stat(3) :endwhile :next :sp_off(0,2)
  690 color 3 :cls :for i=0 to 3 :apage(i) :wipe() :next
  700 locate 6, 1 :print "ROUND ";r+1;" GOAL IN !!"
  710 locate 7, 4 :print using "YOUR TIME       ####";tm
  720 locate 7, 6 :print using "BEST TIME       ####";ht(r)
  730 locate 7, 9 :print using "YOUR SCORE     #####";s
  740 locate 7,11 :print using "HI - SCORE     #####";hs
  750 locate 9,14 :print "HIT ANY KEY !!"; :r=r+1
  760 while a=inkey$(0) :while m_stat(1)=0 :m_play(1,2) :endwhile :m_tempo(80) :
endwhile
  770 endfunc
  780 /*_______________________________________________________     ラウンドのセ
ット
  790 func r_set(r;int) :int i :contrast(0) :syoki()
  800 locate 23,13 :print using "       ##";r+1; :time=rtm(r)+ntm
  810 time_set(0,dm) :contrast(15) :for i=0 to 500 :next
  820 endfunc
  830 /*_______________________________________________________     がめんのしょき
せってい
  840 func syoki() :int j,i,bx,by :color 10 :cls
  850 for i=1 to 4 :apage(4-i) :wipe() :bx=bx+i*6 :by=by+i*9 :fill(0,0,511,511,3
-(i mod 3))
  860 fill(92-bx,128-by,91+bx,127+by,0) :box(92-bx,128-by,91+bx,127+by,5) :next
  870 pal(0)=hsv(31*r,16,12) :pal(1)=hsv(31*r,16,24) :pal(2)=pal(1)
  880 pal(3)=pal(0) :pal(4)=pal(1) :palet(4,pal(1)) :palet(5,1) :scroll(0,0,0)
  890 color 11:locate 0,1:print space$(32):for i=0 to 15:locate 22,i:print space
$(11);:next
  900 locate 23, 1 :print "TIME" :locate 23, 6 :print "DAMAGE" :locate 23,11 :pr
int "ROUND"
  910 locate 4,15 :print "S|···········|G"; :color 15 :locate 5,0 :print "WIND
OF  CAVE"
  920 endfunc
  930 /*_______________________________________________________     スプライトの
セット
  940 func sp_teigi() :str c$[255] :dim p(8) :sp_init() :sp_disp(1) :sp_off(0,12
7)
  950 locate 0,10 :print "キャラデータを読み込んでいます。"
  960 c$=   "0000000000000000000000000400000000000004000000000000000041000007"
  970 c$=c$+"0000000041000007000000000411000270000000000410002400000000004110122"
  980 c$=c$+"0000000004111212000000000041122120000000000224122120000002222122221"
  990 c$=c$+"0022222222444244422220000045554000000000000005550000000000000055500" :t
eigi_sub(0,c$)
 1000 c$=   "0000000000004000000000000000000400000000000000000400022222000000004007"
 1010 c$=c$+"0022222220004224000022222224122200000002222241212000000000022241212"
 1020 c$=c$+"00000000002412120000000000244412000000000045554100000000000055540"
 1030 c$=c$+"0000000000055500000000000000000000000000000000000000000000000000" :t
eigi_sub(1,c$)
 1040 c$=   "0000000000000000000000000000000000000000007000000000000000007"
 1050 c$=c$+"000004100000000700000041100000240000000041110002200000000041110122"
 1060 c$=c$+"000000000411121200000000004112212000000000224144210000000222155540"
 1070 c$=c$+"0000002222455500000002220005550000022200000000000022200000000000" :t
eigi_sub(2,c$)
 1080 c$=   "000000300000000000030000000300000000000000000030230000000303000000000"
 1090 c$=c$+"0000000300303200000000000000303103000000302000300000000000010003"
 1100 c$=c$+"0000300001000330000000003030300300000000303001300000000000000303"
 1110 c$=c$+"3003000300300020000000000000203000000000102300000003000300000000" :t
eigi_sub(3,c$)
 1120 c$=   "0000000000000300030000000000000000030003300000033000000000030000"
 1130 c$=c$+"000000000010000001031000300001013000300000030030003000020300000"
 1140 c$=c$+"000000000000003000301330303000003000000300003300303030030300000"
 1150 c$=c$+"000002030220301000003030000300000000002020320000000000000030030000" :t
eigi_sub(4,c$)
```

★投稿プログラムの原稿はどのような紙に書けばよいのでしょうか。原稿用紙に書くとタテ書きになり，英文字が書きにくくなるのですが。(埼玉県浦和市・**ヤトリオ13才**)……**【編：原稿用紙を横にして横書きでお願いします。】**

```
1160 p=(      0, 35938, 50736, 65534, 23254,    896,     32,     62)
1170 for i=0 to 7 :sp_color(i,p(i)) :next
1180 endfunc
1190 func teigi_sub(d;int,c$;str) :dim char c(255)
1200 for i=0 to 254 :c(i)=val("&h"+mid$(c$,i+1,1)) :next :sp_def(d,c)
1210 endfunc
1220 /*________________________________________________________        マップのセッ
ト
1230 func map_set() :int x,y,z,vx,vy
1240 locate 0,10 :print "マップデータを読み込んでいます。"
1250 md={  80,   0, 50,   0,- 80, 50,-100,   0, 50,   0, 120, 50,- 80,   0, 50,
 50,- 90, 50
1260     , 120,  60, 50,-100,-100, 50, 100,- 20, 50,   0,   0, 50}
 :m_sub(9,0)
1270 md={   0, 170, 50,  50,-170, 50, 120, 120, 20,-170, 120, 30, 170,   0,100,
- 30,  60, 50
1280     , 130,-180,100,  20,- 60, 50,- 60, 100, 20,   0,   0, 30}
 :m_sub(9,1)
1290 md=(-150,-100, 50, 100,   0, 10,   0,   0, 10,-150,   0, 30, 150, 100, 50,
- 50,-180, 80
1300     ,- 70, 100, 20,- 70, 100, 50, 180,- 10, 50,-200, 160,100,   0,   0, 50
} :m_sub(10,2)
1310 md={   0,-200, 50,- 50,-150, 20, 100,- 50, 50,  50,- 50, 30, 200,  50, 50,
   0, 100, 20
1320     ,   0,-200, 20, 100,-200, 10,  10, 180, 50,-200, 200,100,   0,   0,100
} :m_sub(10,3)
1330 md={ 150,   0,100, 150,-170, 50,-150, 170, 50,   0, 180, 50,   0,-180, 50,
180,  50, 20
1340     ,   0,-200, 50,  80, 200, 30,   0, 100, 20,   0,-200, 20,   0, 100, 20,
  0,    0, 40 }
1350
 m_sub(11,4)
1360 md={ 200, 200, 50,-200,-200,100, 200, 200, 50,-200,-200, 20,-200,  50, 30,
200,- 50, 30
1370     ,   0,  50, 20,   0,- 50, 20,   0, 100, 20,   0,-150, 20,   0, 200, 20,
 50,- 50, 20
1380     ,-100, 100, 20, 150,-150, 20,   0,   0, 10, 200, 200, 20,-200,-200, 10,
200,  50, 10
1390     ,0,0,10 }
 :m_sub(18,5)
1400 rtm={ 565,580,580,680,605,725 }
1410 endfunc
1420 func m_sub(ce;int,r;int) :int x,y,z,vx,vy
1430 x=0 :y=0 :z=0 :for i=0 to ce :vx=(md(i*3)-x)/md(i*3+2) :vy=(md(i*3+1)-y)/m
d(i*3+2)
1440 for j=z to z+md(i*3+2) :mvx(j,r)=x :mvy(j,r)=y :x=x+vx :y=y+vy :next
1450 z=z+md(i*3+2) :next :mvx(z+1,r)=999 :endfunc
1460 /*________________________________________________________        おとのセット
1470 func m_set()
1480 m_init() :for i=1 to 5 :m_alloc(i,1000):next :dim char v(4,10)
1490 locate 5, 2 :print "しばらくお待ち下さい。"
1500 locate 3,10 :print "音データを読み込んでいます。"
1510 v={57,15,2,1,0,0,0,0,0,3,0,31,0,0,0,0,30,0,4,3,0,1,31,10,10,3,5,45,1,14,4,
0,0
1520     ,31,5,5,3,10,32,0,2,0,0,0,31,12,11,5,11,3,0,1,0,0,0 } :m_vset(1,v)
1530 v={57,15,2,1,0,0,0,0,0,3,0,31,10,0,0,0,30,0,8,0,2,1,31,15,2,0,13,50,0,7,0,
3,0
1540     ,31,5,5,0,5,40,0,5,0,1,0,31,12,10,5,10,3,0,10,0,0,0 } :m_vset(2,v)
1550 m_trk(1,"t150v1118q8o5@1 |:256 d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c d>g<cd>g16<c16d>f1
6g16<c")
1560 m_trk(1,"d->g-<c-d->g-16<c-16d->f-16g-16<c- d->g-<c-d->g-16<c-16d->f-16g-1
6<c- :|")
1570 m_trk(2,"v918q8o5@1y49,44 |:256 d16&d>g<cd>g16<c16d>f16g16<cd>g<cd>g16<c16
d>f16g16<c16")
1580 m_trk(2,"d-16&d->g-<c-d->g-16<c-16d->f-16g-16<c-d->g-<c-d->g-16<c-16d->f-1
6g-16<c-16 :|")
```

```
1590 m_trk(3,"o4v10c64a64") :m_trk(4,"t120o4v13crercr<cr") :m_trk(5,"o2v15|:10c
64e64:|")
1600 for i=0 to 100 :n(i)=rand() mod 30 :next
1610 endfunc
1620 /*________________________________________________________        タイトルのひ
ょうじ
1630 func t_set() :int j,i,c,fc :str k :dim p(5)={33824,48638,35966,62,63520,1}
1640 vpage(0) :contrast(0) :for i=0 to 5 :palet(i+1,p(i)) :next :color 10 :cls
1650 apage(0) :wipe() :fill(0,0,255,255,1) :symbol( 12, 14,"WIND"           ,4,4
,2,6,0)
1660 symbol(68,134,"CAVE",4,4,2,6,0)          :symbol(100, 86,"OF"          ,3,3
,2,6,0)
1670 symbol(90, 76,"OF"  ,3,3,2,5,0)          :symbol(  2,  4,"WIND"        ,4,4
,2,0,0)
1680 symbol(58,124,"CAVE",4,4,2,0,0)          :symbol( 48,230,"HIT ANY KEY !!",2,2
,0,6,0)
1690 apage(1) :wipe() :fill(0,  0,255,511,4)
1700 for i=0 to 1 :for j=1 to 24 :line(0,255-j+i*130,255,25-j+i*130,3) :next
1710 for j=1 to 16 :line(0,251-j+i*130,255,21-j+i*130,2) :next :next :vpage(15)
:contrast(15)
1720 while k="" :home(1,0,511-c mod 512) :c=c+1 :k=inkey$(0) :endwhile
1730 endfunc
1740 /*________________________________________________________        メッセージの
ひょうじ
1750 func ms() :int c :str k :screen 1,0,1,1 :window(0,0,511,1023) :color 9 :cl
s :color[1,0]
1760 palet(1,65535) :palet(2,20000) :color 3 :apage(0) :console ,,0
1770 for i=0 to 5 :locate 0,i :print space$(63) :locate 0,25+i :print space$(63
) :next
1780 dim str msg(14)={"  全コース制覇  おめでとう  ！！  ","","     あなたは 立
派な       ",
1790                 "  「 W I N D  O F  C A V E 」の  ","    選手になる事が
できた     ",
1800               "","            しかし            ","","        油断しては
いけない  ",
1810                 "  これからはタイムを縮めるよう    ","   努力していかなけ
ればならない",
1820               "","       あなたは もう 一流の         ","  「 W I N D  O F
C A V E 」の",
1830                 "      選手なのだから・・・・・・     " }
1840 for i=0 to 14 :c=1 :if i=0 or i>10 then c=2
1850 symbol(70,400+i*40,msg(i),1,1,2,c,0) :next :m_play(1,2)
1860 for i=0 to 950 :m_tempo(60) :home(0,0,i) :for j=0 to 350 :next :next :m_st
op()
1870 symbol(170,130,"HIT ANY KEY !!",1,1,2,1,0) :while k="" :k=inkey$(0) :endwh
ile
1880 screen 0,1,1,1 :window(0,0,511,511) :color 10 :cls :color[11734,,0,hsv(0,0
,18)]
1890 endfunc
```



★ＯＦに何を書こうか悩んでいる僕は，レポートの提出日であることを忘れていた。（京都府舞鶴市・フっくん16才）…【**影**：いっそのこと，ＯＦネタをレポートすれば？**編**：影さんのような大人になっていいならね。】

作品No.4-41

PB-100F/110用
ワンキー・ゲームのケッ作
ホッピー
HOPPY



HOPPY

STORY

ある日，HOPPY君は愛用のホッピングを持って，ホッピング・ワールドへとでかけました。

HOW TO PLAY

ジャンプして，穴をさけながら画面右はしまでたどりつくと面クリアです。面は14面まであり，ロング・ジャンプを要するところや，いろんなトラップがあります。とくに6面は要注意です。

また，このゲームにはタイムがあり，スコアは，面クリアのタイムによってちがいます。

操作方法は，どれか一つのキーだけ使います。押すタイミングと長さが勝負です。マッピーのBGMを口ずさみながらプレイしましょう。

作ったとき苦労した点

まず，544という短いステップで14面も作るため，プログラムを短縮するのが大変でした。シンプルで楽しめるゲームを，と思って作りましたが，どうでしょう。

《第1表》変数表

S	スコア
H	ハイスコア
Z	ラウンド
X	HOPPYの座標
A\$～D\$	HOPPYの動き
\$	ゲーム画面
M	タイム
K\$	キー

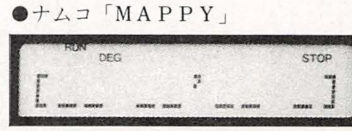
《第2表》プログラムのしくみ

1	タイトル画面
5～10	変数設定
15	画面表示，面クリアしたか
20	穴に落ちたか
25～30	キー操作など
35	面クリア表示，スコア表示
40～45	14面クリアしたか
50～55	ゲーム・オーバー表示，ハイスコアなど
61～74	画面データ

HOPPYのプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT "    HOPP
    Y"," HI";H
  5 S=0:Z=1:A$="'":
    B$=".":C$=".":D
    $=" "
 10 RESTORE 60+Z: R
    EAD $:M=0:Y=0:X
    =1: PRINT " ROU
    ND";Z
 15 PRINT CSR0;"[";
    $;"]"; CSRX;A$(
    Y);: IF X>10 TH
    EN 35
 20 IF MID(X,1)=A$(
    Y+1) THEN 50
 25 K$= KEY:X=X+ LE
    N(K$):M=M+1:Y=Y
    +1: IF Y>2;Y=0
 30 GOTO 15
 35 S=S+ INT(999/M:
     PRINT CSR1;"NI
    CE PLAY!"," SCO
    RE";S
 40 Z=Z+1: IF Z>14;
     PRINT "  YOU W
    IN!": GOTO 55
 45 GOTO 10
 50 PRINT CSRX;"W",
    " SCORE";S
 55 PRINT "  GAME E
    ND": IF S>H;H=S
 61 DATA"__ __ __ _
    "
 62 DATA"_ __ _ _ _
    "
 63 DATA"_ _ _ __ _
    "
 64 DATA"___ _ _ _
    "
 65 DATA"_ __ _ __
    "
 66 DATA" _ __ __ _
    "
 67 DATA"_ _  _ _ _
    "
 68 DATA"_  _ __ __
    "
 69 DATA"_ _ __  _
    "
 70 DATA"_  _  __ _
    "
 71 DATA"__ __ _  _
    "
 72 DATA"_  _  _  _
    "
 73 DATA"_  _ _ _
    "
 74 DATA"_ _ _ _ _
    "
```

参考
- ●1987年1月号「翔んでるナゲット」（キー操作）
- ●ナムコ「MAPPY」



▲《写真1》それ！この華麗なジャンプを見よ



▲《写真2》おっと，穴に落ちてしまいました

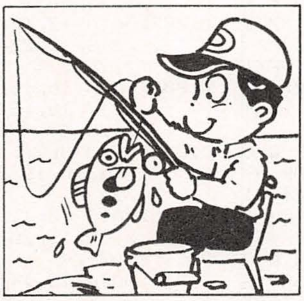
★「麻雀をやらせたら，ちょっとうるさいぞ」と言う友達といっしょに麻雀をすると，チー，ポン，カンとほんとにうるさかった。1回しかあがらずボテボテにされていた。（徳島県板野郡・フランスのおぼちゃんやでー）……【編：うーん。】

作品No.4-42

PB-100F/110用

ポケコンでフィッシング！

魚釣り（さかな つ）



徳山　雅史

内　容

泳いでいる魚をうまく釣るゲームなのだ!!

遊びかた

タイトル名，つぎにラウンド数，エサの数が表示され，いよいよゲーム開始です。人"Ω"，釣竿"／"。沈んでいる木"￥"と，泳いでいる3匹の魚"x"，"s"，"y"が現れます。

投げ釣りは，釣り糸から手を離すタイミングが大事なので，ちょっとリアルに作ってみました。[0]キーを押している時間が長すぎても，短すぎても遠くにはいきません。

魚の手前で釣り糸が止まらないと，魚はヒットしません。失敗するとエサが10減り，木にひっかかると二つ減ります。

木に隠れた魚や，木の奥にいってしまった魚は釣ることができません。

そして，魚がでてくるのを長く待っていたりするほど，「ばれた」といい，食いついたが，逃げられる確率が高くなります(ばれる確率が100%になると自動的にエサが一つ減ります)。

遠くの魚を釣ったほうが点数がよく，

魚釣りのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC : PRINT "
    FISHING !":A=8:
    B=9:C=10:J=1:K=
    10:U=1:Y=11
  2 IF K≤0; PRINT :
     PRINT " Score"
    ;10*W+300*(U-1)
    : END
  3 IF T≤U+5 THEN 6
  4 U=U+1:T=0:K=K+2
    :J=J+1:A=7:B=8:
    C=9: IF U=6;K=0
    : GOTO 2
  5 IF J=2;Y=Y-1:J=
    0
  6 H=1:I=2:P=0:Q=0
    :S=0:L$="x":M$=
    "s":N$="y"
  7 PRINT : PRINT U
    ;"-R";" Esa";K;
    : FOR P=1 TO 15
    0: NEXT P: PRIN
    T
  8 PRINT
  9 PRINT CSR0;"Ω";
     CSR1;"/"; CSRA
    ;N$; CSRB;M$; C
    SRC;L$; CSRY;"¥
    ";
 10 IF KEY="0"; IF
    Q≥1 THEN 19
 11 D= INT( RAN#*3-
    1):A=A+D: IF A=
    12;A=11
 12 IF A=1;A=2
 13 E= INT( RAN#*3-
    1):B=B+E: IF B=
    12;B=11
 14 IF B=1;B=2
 15 F= INT( RAN#*3-
    1):C=C+F: IF C=
    12;C=11
 16 IF C=1;C=2
 17 Q=Q+.5: IF Q=10
    ;K=K-1: GOTO 2
 18 GOTO 8
 19 IF KEY≠"0" THEN
     22
 20 H=H+1: IF H=21;
    K=K-1: GOTO 2
 21 GOTO 19
 22 IF H≤10;H=H+1
 23 IF H≥12;H=22-H
 24 IF I≥Y; PRINT :
     PRINT " Hikkak
    ari !":K=K-2: G
    OTO 2
 25 IF I=H THEN 28
 26 PRINT CSRI;"-";
 27 I=I+1: GOTO 24
 28 IF H=C;O$=L$:S=
    3: GOTO 32
 29 IF H=B;O$=M$:S=
    2: GOTO 32
 30 IF H=A;O$=N$:S=
    1:K=K+1: GOTO 3
    2
 31 K=K-1: GOTO 2
 32 R= INT( RAN#*10
    +1)
 33 IF R≤Q; PRINT :
     PRINT "  Baret
    a !":K=K-1: GOT
    O 2
 34 PRINT CSRI;O$;:
     IF P=1; PRINT
    CSRI+1;" ";
 35 IF I=1;T=S+T:W=
    W+H-1: GOTO 3
 36 I=I-1:P=1: GOTO
     34
```

釣り糸"ー"につき10点＋10点（釣れない場合は0点）です。

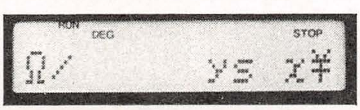
xが3点，sが2点，yが1点（yを釣るとエサが1匹増える）で，ラウンド数＋5点以上の魚を釣りあげれば，ラウンド・クリア（エサが2匹増え，300点加算）です。

木は，2ラウンドになると一つ手前に，4ラウンドになるともう一つ手前にきます。

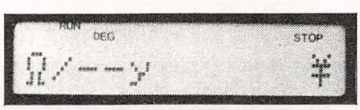
全5ラウンド・クリアしてください。

《第1表》変数表

A…………………………	"y"の魚の位置
B…………………………	"s"の魚の位置
C…………………………	"x"の魚の位置
D，E，F…………	乱数
H…………………………	飛んだ距離
K…………………………	エサ
L＄，M＄，N＄…	魚のキャラ
R…………………………	乱数
S…………………………	魚の点数
V…………………………	ラウンド
Y…………………………	木の位置



▲《写真1》魚がウヨウヨ泳いでいるぞ。左側があなたです



▲《写真2》うまく魚がかかった。釣りあげているところ

PB-110

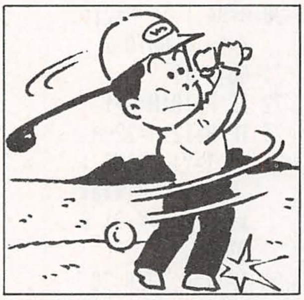
★ＯＦっていつも，満員電車のように混んでいますね。ここも，く，苦しい〜。(大阪府吹田市・中村『赤ずきん』由香里さんがいいなあ14才)……【影：ボツ箱のほうがもっと満員だぞ。そっちに行きたいか？えっ？】

作品No.4-43

PC-1500/1501用

おもしろゴルフ

THE GOLF（ザ ゴルフ）



平川　裕二

■内容

ただのゴルフゲームです。パーフェクト・ゴルフではありません。でも，キャラの動きがなかなか楽しいので，ぜひ，打ち込んで，プレイしてください。

ルールは，ゴルフと同じです（しかし，これは，パットがありません）。

操作方法は，とっても簡単！メータの伸び縮みに合わせて9ホールまであります。どれか一つキーを押すと，そのパワーのぶんだけ飛びます。

もっちろん，RUNでスタート。タイトルのとき，適当なキーでスタートさせます。

■プログラムについて

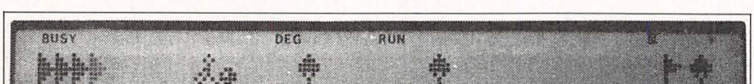
プログラムは，ALL BASICです。

THE GOLFのプログラム・リスト

```
10:DIM A$(5),B$(4
   ),C(9),T(9)
20:A$(0)="00046A1
   D2240":A$(1)="
   20502A1D2240":
   A$(2)="0040221
   D6A1020"
21:A$(3)="1048261
   D6A0400":B$(0)
   ="30687830":B$
   (1)="18343C18"
   :B$(2)="060D0F
   06"
22:B$(3)="0001010
   000":B$(4)="00
   0000":B1$="0C1
   EEF1E0C00":C1$
   ="7F8F8C84"
25:A$(4)="00106A1
   D6A1000":A$(5)
   ="02046A1D6A04
   02"
30:WAIT 0:FOR Q=0
   TO 25:CURSOR Q
   :GPRINT B1$:
   NEXT Q:CURSOR
   8:PRINT " THE
   GOLF "
40:W$=INKEY$ :IF
   W$=""GOTO 40
50:T=0:H=0:IF W$=
   "S"INPUT "HOLE
    SELECT:";H:H=
   H-1:IF H>8OR H
   <=0GOTO 50
55:IF H=9CLS :
   PRINT "YOU SCO
   RE:";T(1)+T(2)
   +T(3)+T(4)+T(5
   )+T(6)+T(7)+T(
   8)+T(9):GOTO 4
   0
60:P=0:B=7:H=H+1:
   WAIT 150:
   RESTORE 1000+H
   :FOR Q=1TO 9:
   READ C(Q):NEXT
   Q
65:PRINT H;"HOLE
   <PAR:";C(9);">
    START!"
70:CLS :WAIT 0:
   FOR Q=1TO 8:
   CURSOR C(Q):
   GPRINT B1$:
   NEXT Q:CURSOR
   B-1:GPRINT A$(
   1):CURSOR B:
   GPRINT B$(0):
   CURSOR 24:
   GPRINT C1$
80:WAIT 1:FOR E=0
   TO 7:GCURSOR E
   *4:GPRINT "7F3
   E1C08":IF
   INKEY$ =""NEXT
   E:CURSOR 0:
   PRINT "       "
   :GOTO 80
90:WAIT 6:FOR Q=0
   TO 3:CURSOR B-
   1:GPRINT A$(Q)
   :NEXT Q:BEEP 1
   ,25,50
100:WAIT 0:FOR Q=0
   TO 4:GCURSOR B
   *6:GPRINT "00"
   +B$(Q):NEXT Q:
   PAUSE :WAIT 3:
   FOR Q=3TO 0
   STEP -1
105:IF (E+B)>25
   BEEP 3,80:
   PAUSE " OB":P=
   P+2:GOTO 70
110:CURSOR E+B:
   GPRINT B$(Q):
   NEXT Q:BEEP 1:
   FOR Q=1TO 8:IF
   C(Q)=(E+B)BEEP
   2,50:P=P+1:
   GOTO 70
115:NEXT Q
120:P=P+1:IF (B+E)
   =24GOTO 140
130:B=B+E:GOTO 70
140:BEEP 1,35:CLS
   :WAIT 10:FOR Q
   =0TO 5:CURSOR
   0:PRINT "CLEAR
   !!<SC:";P-C(9)
   ;">":CURSOR 14
   :GPRINT A$(5)
150:CURSOR 14:
   GPRINT A$(4):
   BEEP 1,24,50:
   NEXT Q:T(H)=P-
   C(9)
160:GOTO 55
1001:DATA 10,10,1
   0,10,10,15,1
   5,25,4
1002:DATA 12,13,1
   4,15,19,19,2
   1,25,4
1003:DATA 12,12,1
   2,18,18,22,2
   2,25,3
1004:DATA 16,16,1
   6,17,18,19,2
   0,25,4
1005:DATA 9,11,12
   ,15,16,19,20
   ,25,4
1006:DATA 10,11,1
   5,16,19,20,2
   1,25,4
1007:DATA 13,14,1
   5,16,17,20,2
   0,25,5
1008:DATA 13,13,1
   5,15,17,17,2
   3,25,4
1009:DATA 10,11,1
   2,13,14,22,2
   3,25,3
```



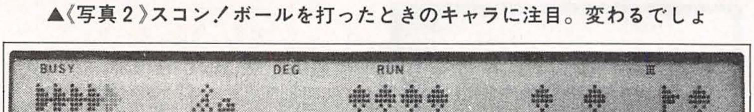
改造は，80行のWAITの数を0にしたり，1001行からのDATA文の，9個の数の，はじめから8個までの数を8から25（24をのぞいた）の数を自由に変えてください（これは，木の位置を変える）。



▲《写真1》1ホール目。左側で伸び縮みするメータに合わせて……



▲《写真2》スコン！ボールを打ったときのキャラに注目。変わるでしょ

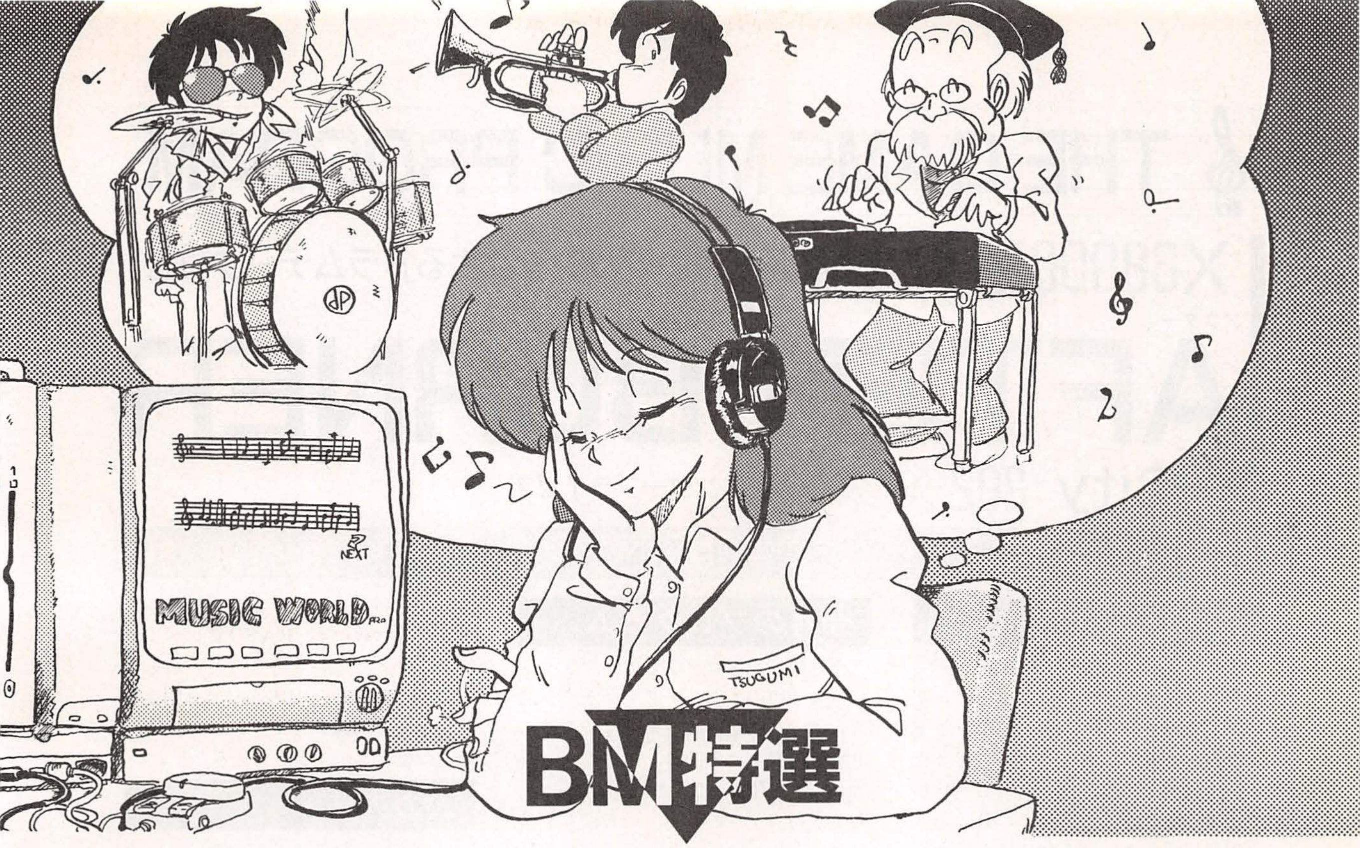


▲《写真3》9ホールまでありますよ。最後にトータル・スコアがでる

《第1表》変数表

変数	内容
A$(0～5)	自分のキャラ
B$(0～4)	ボールのキャラ
C(1～8)	木の位置
C(9)	パーの数
T(1～9)	打った数
B1$	木のキャラ
C1$	旗のキャラ
W$	キー入力用
H	ホールの数
B	ボールの位置（B-1で自分の位置）
Q，E	ループ用

★このハガキは，授業中先生に見つかり，クシャクシャにされた。よろしかったら御使用ください。(北海道函館市・たぬ13才)……【影：もう少しクシャクシャにするとトイレットペーパーとして使えたのにな。うん。】



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You 先生，ＧＯＲＲＹ先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用 本邦初公開！サンプリングによるドラムデータ付き

AFTER BURNER（アフターバーナー）

—City 202—

©セガ・エンタープライゼス

Yu-You

ごあいさつ

みなさんコンニチハ。Yu-Youです。

今現在，ドラクエIIIにはまっていまして，毎日2～3時間ずつのプレーをくり返しながら，日に日に成長してます。とは言っても，ゲームはもう解き終えているわけで，ドラクエIIのときと同様に最強キャラを作ることに命をかけているのです。

ちなみに今回は，最後のカギを比較的簡単に見つけたこと，ヒババンゴがでてこないことなどから，『阿馬鹿夢（アバカム）遊々』，『肥婆蛮誤遊々』などといったネームは返上します。

今月のプログラム

今月作ったプログラムは，アフターバーナーの中でボーナス・ステージ，エンディングなどに使われている「CITY-202」。この曲は，アフターバーナーの中でもけっこう人気のある曲で，あの独特のノリの良さ，いかにもアメリカンといったようなコード進行がVGMファンを魅了しています。

今回はそのCITY-202の持つドラムラインの力強さをサンプリング・ドラムを使うことによって表現しました。ただし，このドラムは，BASICを使って強引に同期をとっただけなので，5分ぐらいたつとドラムがずれてきます。これについては，BASICレベルで同期させようということじたいがそもそものまちがいで，本格的に本体内蔵のサンプリング機能をドラムとして使いたいのなら，マシン語を覚えることです。

入力方法

プログラムは3本立てとなっています。

リスト1と**リスト2**がサンプリング・データを作るためのもの，そして，**リスト3**がメイン・リストです。

では…実行してみましょう。

① **リスト1**を入力して，RUNする。

《リスト1》スネアドラムのサンプリング・データのプログラム・リスト

```
 100 dim char d(4000)
1000 d={   8,  8,  3,  8,  8, 12,184,248,  152,218,137,160,138,187,192,139,
1010      52, 48,132, 48,128,128, 48,128,  128,128,128, 48,128,128,128,128,
1020     192,240, 91,129,128,  1,160,248,  239, 81, 19,168,139,  7,159, 20,
1030     145,173,128, 72,131,143,  3,152,   40, 50,240, 58, 20,157, 34,187,
1040      36,201, 17,171, 21,136,137,152,  171, 19,153, 58,178,248,175, 83,
1050     216, 34,136, 17,146,137, 19, 16,  250, 64,  1,232, 56,146,154,152,
1060      53,248, 10,  4,136,186, 48,162,  154,250, 80,200, 48,161, 59,132,
1070      28, 34,202, 75, 35,154,134,156,   35,202, 48, 18,153, 32,192, 30,
1075 /*
1080     131,140, 35,170,155,128,184,191,   68,  1,172, 88,130,171, 36,146,
1090      89,184, 72,145, 27,  2,128,  3,  159, 20,203, 33,162, 40,145,170,
1100      28,224,172, 72,161, 40,145,155,    2,218,143,  6, 26,178, 43,  5,
1110     170, 51,136, 56, 50,137, 51,168,   66,129,  8, 55,250, 29,  3,154,
1120      35,171,130,222, 59,  8,161, 28,  145,155,136,152,129,  1,155, 71,
1130     189, 89,179,108,145, 41,147, 73,  168, 67,  8,  2, 34,146,143, 36,
1140     168,  8,  0,194,143,144,128,142,    9, 18,218, 74,193, 28, 19,201,
1150      72,130,155, 64,129,143, 66,177,   41,  2, 24,153, 36,136,144,171,
1155 /*
1160       3, 64,249, 58,200,  0,188, 24,  145,191, 67,168,128, 29,163, 11,
1170     105,131, 43,150, 58,  3, 29,131,  129,  2, 24, 19,249, 16,160, 56,
1180     129, 99,185, 26,250, 72,184,170,   29,177,140,145,138,  8,145, 28,
1190      19,226,157, 56, 22, 50,219,120,  144,  8, 18, 57,200, 52,194, 45,
1200       1,  9,161, 57,146,172, 25, 17,  187,  8, 33,  1,255, 74,224, 58,
1210     131,169, 42,194, 26, 49,233, 73,  129,154, 27, 55,192, 43, 23,160,
1220       8, 17,186, 90, 19,169, 33,140,    3,223, 50,168,  9, 36,204, 40,
1230       2,138,160,107,162, 26,164,139,   26, 52,128,  1, 33,220, 12, 36,
1235 /*
1240      16,176, 15,  5, 27,  0,152,154,    4,189, 65,210, 28, 33,  0,168,
1250       8, 18,221, 42, 37,153, 16,131,  172, 34,171, 67,129, 43,149, 13,
1260      18,175, 50,160,  8, 36,203, 58,  145, 24,178, 92, 20,218, 25, 34,
1270     184, 65,146,158,131,138, 19,138,  160,140,129,158,144,  0,153, 72,
1280     177,188,147, 95,209, 16,132, 30,    3,170, 66,  1,  8, 24,146,137,
1290      17,136,  9,161,155, 38,191, 82,  249, 17,140, 52,176, 12,  1,176,
1300     154, 56,177, 11, 10,240, 30,  5,    9,  0, 25,177, 93,209, 56,  3,
1310      42,161, 28,148, 28, 18,139,133,   26,144,152, 10, 21,202, 57,161,
1315 /*
1320      41,237, 66,176,  2, 27, 17,178,   75, 19,154,170,115, 34,248, 77,
1330       2,169,  8,146,138, 17,158, 25,  185,  8,136,169, 10, 82,201, 12,
1340      22,  0,185,122,177, 17,130, 59,   71,161, 27,  5,137, 18,152, 48,
1350     131,174, 26,147,120,129,153,251,   75,160, 13, 18,153,155, 17,204,
1360      74, 19,  9,186, 25, 23, 27,  3,   34, 10, 21,138,  5, 43, 23,170,
1370      83,200, 32,184, 40,130,154,248,   13, 19,137,136,169, 11,163,143,
1380      26,  3,159, 17,131,174, 36,  0,    0, 18,  1,136, 49,162, 90, 22,
1390     186, 67,184, 42,179, 40,237, 10,  162,158,  0,168,  8,153,136,  0,
1395 /*
1400      17,169, 80,250, 92,168, 57,134,   26, 35, 26,  4, 27, 37,144, 10,
1410       6,153,129, 57, 51,252, 72,169,    8,136,145,159, 20,219, 48,144,
1420      59,160, 27,225, 73,146,142, 66,  202, 51,152,139, 21,154,  8, 33,
1430      20,204, 57,148,106,161, 56,168,  145,141,  3,185, 73,193, 72,217,
1440      49,160, 10, 98,146,139, 18,155,   22,175, 50,193,154, 48,148, 13,
1450      20,156, 18,202, 50,154, 17,201,   18,185, 10,113,176, 32,200, 89,
1460     129,  8,152,105,224, 24,  3,  9,   50,201, 17,128,128,152, 28, 23,
1470      11,  3,175,  2,169, 97,161,155,   16,129,189, 81,152,155, 52,218,
1475 /*
1480      43,  3,157, 21,170, 33,153,146,   64,176, 98,146, 12,130, 58,  5,
1490      28, 20,161,139, 37,187,  1,141,   53,186, 34,200, 56,234, 41,209,
1500      64,169, 16,172, 34,186,144, 44,  135,138,130, 26,243, 91,  3,139,
1510     178, 72,  3,159, 51,176, 41, 24,  241, 57, 18,138,155, 98,145,158,
1520      50,136,153, 17,160,157,132, 10,    2,169,130,232,  8,170, 74, 38,
1530       9,179, 62,177, 60,  6,155, 65,  209,  9, 19,169, 72,162,139,168,
1540      90,194, 43, 17, 40,224, 16,219,   82,208, 58, 19,142, 18,136,136,
1550       1,136,  8, 26, 39,170,  2,153,   73,164, 13, 51,218,154,  4,141,
1555 /*
1560       3,136,157, 35,201, 48,  1,144,   90,  3,175, 67,185, 72,129, 34,
1570     188, 32,149,142, 19,201,128,  9,  217, 16, 72,145, 44,162, 14,146,
1580      58, 21, 10,162, 60,  3,172, 64,  164,138, 21,217, 56,178,  9,  2,
1590      18,155,195, 13,165,141, 37,170,  128,154,146,168, 28,  5,158, 49,
1600     146,136,137, 39,138, 18, 10, 51,  160,185,114,137,144, 56, 42,251,
```

★ベーマガは，とってもパソコンのことがよくわかり，読みやすくて，僕たちのクラスでは評判の高い本です。毎月買っています。これからもよい本をだしてください。（静岡県田方郡・浅田法男12才）……【編：よろしく。】

この時点で，ディスク中に〝SNARE2.SMP″というファイル・ネームのサンプリング・データが作製される。

② **リスト2**を打ち込んでRUNする。①のときと同様に，〝BDRUM2.SMP″というファイル・ネームでサンプリング・データが作製される。

③ あとは，**リスト3**を入力し，RUNする。

最後に

'87年12月号で行なったVGMテープ・プレゼントの当選者発表です。

島根県・小林良介君／東京都・宇佐見公介君／埼玉県・渡辺宏幸君／北海道・西本英樹君／滋賀県・森　宏克君

以上の5名です。

★

```
2240        74,129, 17,218,105,161,  8,145,     8,145,  8,  8, 59, 72,  8, 12}
3000 /*
3010 f=fopen("snare2.smp","c")
3020 fwrite(d,4000,f)
3030 fclose(f)
3040 a_play(d,4,3)
3050 end
```

《リスト2》バスドラムのサンプリング・データのプログラム・リスト

```
 100 dim char d(4000)
1000 d={ 179,128, 48,244, 16,  1,  8,168,  150, 40, 11, 51,159,133,139,  1,
1010       8,138,131, 31,128,160,104,139,  130, 10,  8,179,  8, 60,  0,  8,
1020       8,  8, 12,  8,  8,184, 72,203,   48,184, 72, 15,129,160, 50, 30,
1030     148,  8, 74,128, 56,136,128,128,   48,183, 16, 35,186, 38, 10, 59,
1040     179,136,128,139, 48,203, 48,203,  112,155, 33,186,128,128,128,128,
1050     192, 48,139,128,192,128, 48,244,   79, 58,144, 41, 59,128, 47,242,
1060      49,154,  1,160,242,147,134, 28,   90,  0,153,177, 35,158,146,131,
1070      44, 16,137,  9,145, 63,161,146,  250, 66,  8, 47,179, 29,134,140,
1075 /*
1080      34,168,138, 37,144,143, 19,176,   76,128,129,160, 40,144,186,120,
1090     161, 16,145,153,  3,189, 19,160,   27, 80,138,153,  3, 13,136,162,
1100     168,177,166, 59,109,152,129,152,  179,162,164, 32, 77, 25, 25,219,
1110      51,250,  0,131, 11, 50, 11,  4,   47,161,133, 58,  1,  8,131,163,
1120      65, 58, 32, 63, 40, 41, 89,202,  163,193,  5,  0,136,137,136, 15,
1130     211,145,130,129,209,136,  4, 15,    8,152,128, 28,210, 16,161,  8,
1140      43,240,  8,154,147,158, 16,192,  136,195, 17,161,107,  9,154, 41,
1150     243, 48, 28,194, 32, 17, 10, 59,  167, 48,140,135, 25, 74,161,129,
1155 /*
1160     132,152, 36,203, 51,128, 75,129,  145, 35,179, 81,137,  2,  7, 30,
1170       2,185, 21,153, 73,153, 50,188,    3,194,137,177,184, 81,220, 64,
1180     200, 26,179,216,  3, 27,250, 19,   10, 10,128, 29,  8,176,156, 50,
1190      13, 28, 73,144,141, 16,145, 47,  128,160,  8,162,  1,136,213, 90,
1200      56,185, 19,152,169,151, 17,  8,   91,161,  1, 92, 41, 16, 11,135,
1210      59, 16,137,163, 48,144, 81, 47,    8,148, 91,  8, 41, 24,160,104,
1220     153,  0, 16,136, 93, 41,152,144,  107,153,194,  9,196,195, 90,137,
1230       8,154, 16,171,  8,211, 45,146,   25,136,143,132, 30,  0,152, 16,
1235 /*
1240      10,145,161,  9, 73, 17, 75,169,   85,202, 48,133,170, 20,  8,177,
1250       3, 74, 56,129, 93,195, 17,129,  137,  4,147, 12, 83,208, 40, 49,
1260      31,128,161, 57, 11, 64,235,129,  153, 17,158,132,169,129,154,176,
1270     177,128,244, 41, 11,241, 32,170,  129,176,  5,203, 19,168, 32,178,
1280      79,162,154, 23, 10, 16,129,169,    2,  4, 44, 33, 25,130,  4, 15,
1290       4,170, 50,241,104,168,  8, 34,  201, 48,163, 11,  9, 21, 12,  4,
1300      13, 18,170,136,145,131,169,110,  145, 11,129,192,105,136,153, 50,
1310     144,143, 17,160,  9, 16,  3,156,  154, 49,184, 30,  2,178, 47,129,
1315 /*
1320     201, 59,134,155, 89,145,155, 16,  137,168,107,211,145, 56,137,210,
1330      89, 42,  0,138, 21,171,  7,144,   32,  9,  1,128, 11,115,194, 27,
1340      34,216, 16, 34,230, 24,145,152,   66, 14,147, 26,  0,177,137,114,
1350     169,  9, 22,187,147,160, 16, 73,  217,145, 16,160, 56,248, 59,  4,
1360     234, 48,128,192, 26, 37,188, 81,  177,  9, 75,  1,187, 21,152, 25,
1370      66, 15,  1,137,  1,  8,  8,  8,   22,141, 16,128, 96,155, 82,208,
1380      24,133,139, 32,146, 11, 17,137,   32,227, 29, 18, 25,158,  4,176,
1390      75, 16,156, 56,147,158, 17,152,  169, 20,169, 61,130,188, 72,  8,
1395 /*
1400     208, 27, 23,157, 35,169,140, 37,  154, 58,147,176, 81,170, 51,200,
1410     194, 49,160, 46,  2,160, 59, 23,  202, 17,145,  8,138, 50,176, 60,
1420      72,187,  3,  8,  8,  8,  8,  8,   60,128,128,128,192, 48,192, 59,
1430      11, 67,248,123,136,176, 64,  8,  168,145, 33,176, 11,120,180,139,
1440       4,145, 29,  3, 40,208, 72,150,  140, 67,153, 26, 19,154, 40,  8,
1450       2,139,  3,184,  8,151,170, 32,  243,160, 48,160,143, 36,217, 25,
1460     163,170, 16,160,128,128,128,139,   48,251,131, 12, 40,186,128,  3,
1470      31, 25,227, 25, 50,249, 90,163,  155, 68,155, 17,146, 43, 33,168,
1475 /*
1480      80,128,170, 69,169,128, 23, 13,   41,147,139, 49,226, 65,153,  1,
1490     152, 35,191,  7,169, 50,170, 56,  243, 40,162,138, 24,134, 13, 17,
1500     136,152, 27,167,137, 17,  9,152,  153,  5,169,137,128,151,137, 16,
1510     160,216, 33,162,159, 35,218, 25,   48,154, 13,  1, 40,143, 74,179,
1520       8,  8, 40,242, 44,148,128, 10,   17,180, 25, 34,138,131, 48,244,
1530      25.  5. 11. 33.  8. 61,128,180,   40,104,155, 33, 34,143,132,128,
```

```
1610      74,195, 45,130,  9,146,140,184,   57, 17,  1,253, 33,168, 25,218,
1620      84,176, 42,194, 74,130,140, 36,  152, 24,153,  1,170,113, 20,172,
1630       1,160, 28, 34, 57,  5,175, 33,  128,168, 40,145, 40,242,142, 50,
1635 /*
1640     216, 73,162, 40,194, 42, 19,158,   17,  8, 25,161, 43,163,175, 99,
1650     176, 26,  1,128,128,144,187, 37,   13,146,141, 38,202, 48,145, 24,
1660     176,106,194, 26, 34,161, 10, 35,  200, 10,  5, 16,170, 48,122,241,
1670      89,192, 25,131, 10, 25, 16,136,  220, 64,146,154, 34,234,137, 81,
1680     185, 80,193, 41,  2,138,184, 72,   35,139, 19,171,161,106,177,117,
1690     200, 72,161, 13, 36,184,136,  1,    8,201, 17,188, 68,200, 11, 33,
1700     162,158, 64,192, 58,130, 24,220,   66,144,136, 32,148,154, 34, 65,
1710     177, 29, 16, 48,193, 82,232, 80,  184, 40,145,  8,152,170,155,130,
1715 /*
1720     128, 10,161,239, 64,193, 60,148,   43,162, 75,146,139,162, 63, 20,
1730     185, 43, 50,152,161,114,226, 25,  145,  8,144, 82,168, 10,187, 86,
1740     201, 49,210, 25,179, 43,164, 27,   37,169, 26, 52,188, 16, 16,160,
1750      16,216,154,115,153,200, 33,200,   60,163,170,154,144,137,203, 86,
1760     217, 49,130,187,115,136,146, 25,    7,168,  8, 82,176, 25,  3, 40,
1770     193, 58,128, 33,152,251, 40,249,   43,176,145,171,132,159,152,136,
1780      48,225,141, 67,202, 49,  1,144,   73, 20, 25,201, 97,162, 29, 35,
1790     177,154, 50,216, 73,164, 26, 16,   18,237, 49,176, 58,178, 25,232,
1795 /*
1800       8,185, 65,232, 56,160,156, 33,  169, 40, 82,200, 64,170, 16,137,
1810      82,242, 57, 19,140, 18, 24,193,   29,  6,155, 82,169, 34,169, 49,
1820     185, 48,241, 41,162,155,  1,154,    8, 68,250, 45,  3,187, 88,144,
1830      43,162, 11,209,120,146, 27,146,   11, 35, 33,168, 48,202,140, 51,
1840      25, 96, 35,206, 82,160, 32,169,   18, 91,  5,175,  3,152, 41,168,
1850       1,187, 67,251, 49,160, 16,235,   33,137,161, 65,168, 42,248, 57,
1860     133,153,177, 24,208, 64,147,185,  104,162,157, 68,200, 33,161,  9,
1870      67,240,  8,  0,132,  8,152,137,   50,209, 42,145, 33,222, 40,129,
1875 /*
1880     139,  1,153,171, 75,209,  2,187,  162, 43, 51,128,102,184, 48,195,
1890      93,129,144, 40,164, 57,  0, 67,  205, 66,160, 64,186,  5,186, 82,
1900     161,171,  3,175, 34,200,169, 65,  216, 40,136,137, 49,201, 24, 41,
1910     132, 75, 19,235,122,132,155, 34,  144, 74,147, 40,186,115,200, 80,
1920     160, 24,160, 10,161, 75,241, 40,  153,168,  1,168,142, 50,218, 33,
1930     154, 20,203, 48,150, 41, 35,235,   33, 24,145, 41, 81,241, 41,145,
1940     136, 17,217,  8,145,136,  1, 41,  177,160,220,120,210, 60,146,137,
1950      58, 20,202, 33,162, 89,193, 16,  179, 74,148,170,  7,140, 16,153,
1955 /*
1960      35,187, 92,148,158,  3, 25,  1,  139, 18,169, 81,154,152,114,192,
1970       8,129,145,139, 20,138,136,  0,  249, 34,163,154,145,141, 20,168,
1980     175, 23,185, 40,  2,139, 17,152,   57,181,143, 51,169, 33,249, 66,
1990     153, 48,  2,188, 88,177, 25,178,   43,147, 57,  7, 14,146, 25,128,
2000     144, 58,241, 40,136,136, 25,136,  255, 73,147, 11,130, 42,147, 28,
2010     132,141, 83,184, 58,  2, 42,211,   29, 34, 11, 34,168,139, 70,234,
2020      56,128,144,139, 50,186,170,139,  103,185, 57,  0,208, 29,  4,137,
2030     129,  0,186, 96,168, 80,177,139,   35,  8,234, 49,  2,168, 27, 71,
2035 /*
2040     189, 48,130,153, 58, 40,145,236,   88,128, 26,129, 16,194,121,178,
2050      12, 18,153, 18,154, 23,153,137,   19,169, 68,185,185, 12, 83,190,
2060       2,  0,216,155,  6,137, 25,128,    1,162, 31,130,202, 82,131,138,
2070       7,155, 50,177, 27, 39,168, 25,  153, 32,201, 66,201, 40,  1,188,
2080      11, 35,250, 48,176, 30,130,187,   56,184, 83,201, 32, 33,147, 10,
2090      39, 24,134, 13, 67,203,113,160,   10, 34,201, 25, 17,152,128, 24,
2100     138, 24,252, 48,225, 74,161, 41,  145, 59,145,172, 98,176, 58,162,
2110      13, 51,185,128, 51,161,  0,  8,    8,183, 59,128,  0,  8,252, 58,
2115 /*
2120      21,137,112,192, 42,  5,170,128,   37,154, 17,202, 32,225, 32,146,
2130      57,249, 42,162, 27,  5,129,170,   60,179,172, 66,208, 57,146,157,
2140     147, 56,162, 16,  2,173,  6,154,  164, 73,168, 67,192, 25, 50,233,
2150      89,148,156, 66,170,  2,139, 19,  141,130,137, 81,172, 34,161, 56,
2160     171,  8, 50,222, 18,155, 65,240,   90,  0, 10,  1,128,138, 69,202,
2170      41,  0,128,172, 49,177, 79,129,  187, 98,146,  9,  8, 48,155, 25,
2180     114,210, 11, 66,153,  9,179,137,  112,181, 26,129, 11,147,169, 96,
2190     154,  8,145,  8,120,226, 16,202,   66,184, 75,  0,  9,145, 61,129,
2195 /*
2200      26,177, 88,  8,138,  5,234, 25,   49,177, 12, 65,145, 28, 34,138,
2210      96,209, 25, 33,204, 33,147, 10,    8,  8,248, 33,  1,176, 30, 34,
2220     250,131,128,162,160,  2, 48,139,  120,162,140, 52,139, 12, 81,177,
2230      60,179, 12,  8,  8,104,152,168,   80,171, 32, 56,251, 93,146,169,
```

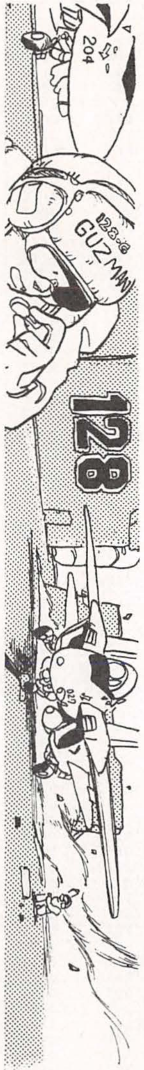
X68000

★3月号のペーパーアドベンチャー「ゴルフ電波コース」のイラストに隠れキャラを発見！まん中に記者といっしょに並んでいる影さん（ピースをしている）とDr.D.。（大阪府茨木市・伊藤茂行14才）……【影：うひゃー。】

```
1540      25, 32,168,128,128, 48, 48,139,  240, 35,168,141,150,176, 57, 32,
1550     193, 30,  3,219,128,131, 11,136,  131, 11, 60,192, 58,108,139,162,
1555 /*
1560      32,141, 32,171,120,192, 58,165,   11,  5,170, 48,163,170,122,163,
1570     139, 83,153, 72,152, 40,168, 56,   39,143, 17,162, 26, 33,162, 29,
1580     132,162, 57,  0,184,  3, 12, 67,  179,143, 34, 11, 11,  3, 60,240,
1590      65,249, 32,161,140,  5,154,  2,   11, 17, 13, 24,128,137,  8, 48,
1600     139, 63,162,138, 11,  7,186,120,  168, 26,  3,158, 18,185, 25, 82,
1610     187,104,161, 29,147,160, 16,194,   27,  7,154, 65,154,146,162, 88,
1620     169,130,179,123,184, 96,145, 27,   18,137,130, 58, 72,139, 67, 15,
1630     131,169, 36,200,115,154, 24,148,  153, 33,130,186, 51,159,133,184,
1635 /*
1640     106,136,155, 21,168, 44,146,185,   19,187,128,183,128,128,128, 58,
1650       8, 60,203,112,192,160,132, 25,   29,129,147, 47,145, 25,152, 40,
1660     162,107,145,138, 51,184, 12,  7,    8, 42,  2,139,128,180,  8,  8,
1670     151,136, 58,131,179, 59, 48,192,   67,158,133,153, 48,160, 42,  0,
1680      72, 15,129,137, 90, 27,137,128,   67,251,  1,  8,168,128,151,201,
1690      51,169, 28,130,176,187, 23,155,   33,224, 16,192, 40,168,141, 22,
1700     153,  9,131,217, 72,161,169, 84,  139, 16,194, 91,  2,141, 19,152,
1710       8, 72,160, 32,  8, 72, 59,128,   39,170, 32,150, 60,  8, 40, 50,
1715 /*
1720     175,113,144,138, 35,154, 10, 40,  149,142, 17,176, 16,137,162, 30,
1730     147,172,  2,178, 11, 59,184,  8,    8,188,  3,128,203,192,  6,156,
1740      16,162,157, 21,218, 34,153,  8,  152, 49,173, 52,139, 32,  8, 56,
1750     191, 23,168, 40,163,128, 44, 35,  172, 52,160,179,131, 48,192,128,
1760       7,177, 34,179,  8,183, 72,179,  140,  7,  9,144, 17,145,186,112,
1770     144,153, 40,  2,158, 33,168,179,   59, 48,191, 40,148,157, 80,193,
1780      25,153,  8,  8,  8,  8,  8,  8,   72,159,  1,130, 13, 40,176,  0,
1790      59,179, 31,130,227,  1, 10,128,  179, 59,139,151,  8, 56,232, 25,
1795 /*
1800      36,159, 17,  1, 27, 64,154, 60,  132, 13,130,128, 57,  0,  8,  8,
1810     184,  7,  8,  8,  8,  8,  8,  8,    8,  8,179,  8,179,  3, 12, 67,
1820       8, 31,150, 10, 56,169, 32, 56,   15, 17,137, 32,243, 16,152, 40,
1830     227, 25,128,162, 11,120,192, 25,  128,176,131,192,128,180,  8,  8,
1840       8,  8,  8,  8,  8,  8,  8,  8,  188, 23,137,128,  0,  8, 60,128,
1850     192,  3,128,128,128,192,  3, 60,    0,  8,  8,  8,  8,  8,  8,  8,
1860       8,  8,  8,  8,  8,  8,  8,179,    8,  3, 12,  8,  3, 12,  8,179,
1870       8, 72,184,  8,  8,  8,  8,  8,    8,  8,  8,  8,  8,  8,  8,  8,
1875 /*
1880       8,184,  3, 60, 59,192,  3, 63,  160,  8,128,128,128, 48,192,192,
1890       3,  8,179, 12,151, 42,  8,  8,    8,184,  3,179, 72, 31,130,154}
3000 /*
3010 f=fopen("bdrum2.smp","c")
3020 fwrite(d,4000,f)
3030 fclose(f)
3040 a_play(d,4,3)
3050 end
```

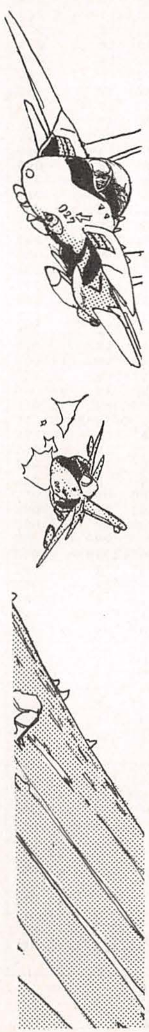
《リスト3》CITY 202VGMのメイン・プログラム・リスト

```
100 /*  save "city_202        .tit
110 /*
120 /*  A F T A R   B U R N E R     C I T Y - 2 0 2
130 /*
160 /*  P R O G R A M E D   B Y   Y u - Y o u
165 /*
170 /*  A S S I S T E D    B Y   G O R R Y
175 /*
180 /*  i n    F E B / 2 3 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"        "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
300 vn=1
310 dim str pd(30)[256]:dim char po(255),dd(5),v(4,10),v1(4,10)
320 dim str dt(11)[2],bd[256],tt(4)[256],t(4)[256],ts(4)[256],mi
330 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
340 for i=9 to 16:m_alloc(i,2000):next
500 goto 5000
990 /*
1000 /*  S E T   M M L   T O   T R A C K
1010 /*
1020 r=0
1030 if po(r)=255 then return
1040 m_trk(trk,pd(po(r)))
1050 r=r+1:goto 1030
1990 /*
2000 /*  V O I C E   S E T
2010 /*
2020 for i=0 to 3
2030 for j=0 to 10
2040 v1(i+1,j)=v(i,j)
2050 next:next
2060 v1(0,0)=v(4,0)+v(4,1)*8
2070 v1(0,1)=val("&b"+mirror$(right$("000"+bin$(v(4,2)),4)))
2080 v1(0,9)=3
2090 m_vset(vn,v1)
2100 vn=vn+1:return
4990 /*
5000 /*  V O I C E   D A T A
5010 /*
5100 /*   AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME          V O I C E   1
5110 v={  31,  4,  1,  0,  1,  8,  0,  3,  4,  0,  0,
5120      18,  1,  1,  9,  1, 22,  0, 15,  4,  0,  0,
5130      31,  4,  1,  0,  1, 25,  0,  7,  1,  0,  0,
5140      31, 12,  0,  7,  1,  3,  0,  1,  7,  0,  0,
5150 /*   AL  FB      OM                                     dis
5160       0,  5, &B1111}
5170 gosub 2000
5180 /*
5200 /*   AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME          V O I C E   2
5210 v={  31, 21, 19,  6,  2,  0,  0, 15,  2,  0,  0,
5220      31, 21, 12,  6,  2, 35,  0,  8,  6,  0,  0,
5230      31, 21, 13,  6,  3, 32,  0,  7,  3,  0,  0,
5240      31, 19, 16,  9,  2,  0,  0,  2,  3,  0,  0,
5250 /*   AL  FB      OM                                     cow
5260       0,  5, &B1111}
5270 gosub 2000
5280 /*
5300 /*   AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME          V O I C E   3
5310 v={  31, 18,  0,  6,  2, 36,  0, 10,  3,  0,  0,
5320      31, 14,  4,  6,  2, 45,  0,  0,  3,  0,  0,
5330      31, 10,  4,  6,  2, 18,  1,  0,  3,  0,  0,
5310      31, 10,  3,  6,  2,  0,  1,  0,  3,  0,  0,
5350 /*   AL  FB      OM                                     bass
5360       0,  7, &B1111}
5370 gosub 2000
5380 /*
5400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME          V O I C E   4
5410 v={  31,  4,  1,  0,  1,  8,  0,  3,  4,  0,  0,
5420      18,  1,  1,  6,  1, 22,  0, 15,  4,  0,  0,
5430      25,  4,  1,  6,  1, 25,  0,  5,  5,  0,  0,
5440      31, 12,  0,  7,  1,  2,  0,  1,  7,  0,  0,
5450 /*   AL  FB      OM                                     co
546C       0,  5, &B1111}
5470 gosub 2000
5480 /*
5500 /*   AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME          V O I C E   5
5510 v={  31, 10,  5,  6,  0,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
5520      31, 23, 20,  8,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5530      31, 16,  9,  7,  6, 18,  0,  0,  0,  0,  0,
5540      31, 10,  9,  9,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5550 /*   AL  FB      OM                                     BASS DRUM
5560       4,  7, &B1111}
5570 gosub 2000
5580 /*
5600 /*   AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME          V O I C E   6
5610 v={  31, 15, 10,  3,  1,  5,  0,  0,  0,  0,  0,
5620      31, 22, 11,  6,  9,  3,  0,  1,  0,  0,  0,
5630      31, 15, 13,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5640      31, 16, 12,  9, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
5650 /*   AL  FB      OM                                     TOM
5660       6,  7, &B1111}
5670 gosub 2000
5680 /*
```



★郵便局で…「40円切手はいくらですか？」…。(新潟市・ギョーザ今井らー油15才)……【影：きっと郵便局員さんも悩んだことでしょう。編：そんなわけないでしょう。影：編くんにはわかるのか？編：何言ってんでしょ。】

```
5700 /*    AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME              V O I C E   7
5710 v={   31, 10,  8,  6,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5720       31, 15, 14,  8,  5,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
5730       31, 14, 14,  7,  7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
5740       31, 13, 10,  6, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5750 /*    AL  FB      OM                                         SNARE
5760        4,  7, &B1111}
5770 gosub 2000
5780 /*
5800 /*    AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME              V O I C E   8
5810 v={   31, 15, 13,  5, 13,  0,  0, 15,  3,  1,  0,
5820       26, 16, 10,  5, 10,  0,  0, 10,  3,  2,  0,
5830       25, 16, 10,  5, 10,  0,  0,  3,  0,  3,  0,
5840       31, 17, 13,  7, 10,  0,  0,  1,  6,  0,  0,
5850 /*    AL  FB      OM                                         HI-HAT
5860        0,  7, &B1111}
5870 gosub 2000
5880 /*
5900 /*    AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML DT1 DT2 AME              V O I C E   9
5910 v={   31, 15,  0,  6,  2, 36,  0, 10,  3,  0,  0,
5920       31, 14, 10,  7,  2,  0,  0,  5,  3,  0,  0,
5930       31, 15,  0,  6,  2, 30,  0, 10,  7,  0,  0,
5940       31, 14, 10,  7,  2,  0,  0,  5,  7,  0,  0,
5950 /*    AL  FB      OM                                         tr
5960        4,  7, &B1111}
5970 gosub 2000
5980 /*
9990 /*
10000 /*  P L A Y   D A T A
10510 /*
10520 m_tempo(150)
10990 /*
11000 trk=1
11100 pd(0)="t180@48v15o318r4e16e16e8o2@1r4r8
11110 pd(1)="|:256e4eb<c+drc+rerrc+d>gg+e4eb<c+dc+rd&d2.r>
11120 pd(2)="e4eb<c+drc+rerrc+d>gg+e4eb<c+dc+rd&d2.r>
11130 pd(3)="a4a<ef+grf+rarrf+gcc+>a4a<ef+gf+rg&g2.r>
11140 pd(4)="e4eb<c+drc+rerrc+d>gg+e4eb<c+dc+rd&d2.r>:|
11500 po={  0,  1,  2,  3,  4,255}
11600 gosub 1000
11990 /*
12000 trk=2
12100 pd(0)="y49,4018r64r2.   r8@1v14o2
12110 pd(1)="|:256e4eb<c+drc+rerrc+d>gg+e4eb<c+dc+rd&d2.r>
12120 pd(2)="e4eb<c+drc+rerrc+d>gg+e4eb<c+dc+rd&d2.r>
12130 pd(3)="a4a<ef+grf+rarrf+gcc+>a4a<ef+gf+rg&g2.r>
12140 pd(4)="e4eb<c+drc+rerrc+d>gg+e4eb<c+dc+rd&d2.r>:|
12500 po={  0,  1,  2,  3,  4,255}
12600 gosub 1000
12990 /*
13000 trk=3
13100 pd(0)="@3@v127o218q6r2.re4
13110 pd(1)="|:256eereeee4<e>re<dd->be4eereeee4eer<dd->b
13120 pd(2)="e4eereeee4<e>re<dd->be4eereeee4ef+f+ggg+
13130 pd(3)="a4<a>ar<a>aaa4<a>ra<gf+e>a4<a>ar<a>aaa4a-ar<gf+e>e4
13140 pd(4)="eereeee4<e>re<dd->be4eere<e>ee4ef+f+ggf+e4:|
13500 po={  0,  1,  2,  3,  4,255}
13600 gosub 1000
13990 /*
14000 trk=4
14100 pd(0)="@4v12o318r1
14110 pd(1)="|:256rd4.c+4.>ar4a2bb<rd4.c+4.>a2r4.bb<
14120 pd(2)="rd4.c+4.>ar4a2bb<rd4.c+4.>a2r4.bb
14130 pd(3)="r<g4.f+4.dr4d2eerg4.f+4.d2r4.ee
14140 pd(4)="rd4.c+4.>ar4a2bb<rd4.c+4.>a2r4.bb<:|
14500 po={  0,  1,  2,  3,  4,255}
14600 gosub 1000
14990 /*
15000 trk=5
15100 pd(0)="@4v12o318r2.r8
15110 pd(1)="|:256ra4.a4.f+r4f+2g+g+ra4.a4.f+2r4.g+g+
15120 pd(2)="ra4.a4.f+r4f+2g+g+ra4.a4.f+2r4.g+g+
15130 pd(3)="<rd4.d4.>br4b2<c+c+rd4.d4.>b2r4.<c+c+>
15140 pd(4)="ra4.a4.f+r4f+2g+g+ra4.a4.f+2r4.g+g+:|
15500 po={  0,  1,  2,  3,  4,255}
15600 gosub 1000
15990 /*
16000 trk=6
16100 pd(0)="@4v12o318r2.r8
16110 pd(1)="|:256rf+4.e4.dr4d2eerf+4.e4.d2r4.ee
16120 pd(2)="rf+4.e4.dr4d2eerf+4.e4.d2r4.ee
16130 pd(3)="rb4.a4.gr4g2aarb4.a4.g2r4.aa
16140 pd(4)="rf+4.e4.dr4d2eerf+4.e4.d2r4.ee:|
16500 po={  0,  1,  2,  3,  4,255}
16600 gosub 1000
16990 /*
17000 trk=7
17100 pd(0)="@9v11 o514
17110 pd(1)="ev5c16c16v10c8re|:256eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeeeee:|
17500 po={  0,  1,255}
17600 gosub 1000
17990 /*
18000 trk=8
18100 pd(0)="@2@v127 o314
18110 pd(1)="ec16c16c8reo4|:256eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeee:|
18500 po={  0,  1,255}
18600 gosub 1000
27990 /*
28990 /*
61000 tm=2587
61010 dim char bd4(2587),sn4(2587)
61020 t6=tm/4:t4=tm:t8=tm/2:t6=tm/4
61030 dim char sn8(1294),bd8(1294),dr(1294)
61040 dim char bd6(648)
61050 dim str drum[256],m[2],d(5)[256]
61060 /*          4分音符
61070 f=fopen("snare2.SMP","r")
61080 fread(sn4,t4,f)
61090 fclose(f)
61100 f=fopen("bdrum2.SMP","r")
61110 fread(bd4,t4,f)
61120 fclose(f)
61130 /*          8分音符
61140 f=fopen("snare2.SMP","r")
61150 fread(sn8,t8,f)
61160 fclose(f)
61170 f=fopen("bdrum2.SMP","r")
61180 fread(bd8,t8,f)
61190 fclose(f)
61200 /*         16分音符
61210 f=fopen("bdrum2.SMP","r")
61220 fread(bd6,t6,f)
61230 fclose(f)
61240 /*
61250 d(0)="s4b6b6b8b6b6b8s8b8
61260 d(1)="b4s4b4s4b4s4b4s4b4s4b4s4b4s8s8
61270 d(2)="b4s4b6b6b6s4b4s4b4s4b4s4b4s4b8s8s8s8
61280 m_play()
61290 drum=d(0):gosub 61350
61300 drum=d(1):gosub 61350
61310 drum=d(2):gosub 61350
61320 drum=d(1):gosub 61350
61330 drum=d(1):gosub 61350
61340 goto 61300
61350 l=len(drum):r=l/2
61360 for i=1 to r
61370 m=mid$(drum,i*2-1,2)
61380 if m="b4" then a_play(bd4,4,3):goto 61440
61390 if m="b8" then a_play(bd8,4,3):goto 61440
61400 if m="s4" then a_play(sn4,4,3):goto 61440
61410 if m="s8" then a_play(sn8,4,3):goto 61440
61420 if m="r8" then a_play(dr,4,3) :goto 61440
61430 if m="b6" then a_play(bd6,4,3):goto 61440
61440 next:return
```



★旗あげゲーム：赤あげて，白さげて，赤さげないで赤さげて，白あげて，赤あげて，白あげないで赤さげて，白さげないで赤さげて。白あげないで赤さげない。(茨城県東茨城郡・**毛止寸16才**)……【**影：わーっ，もう。**】

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用
ファンタジーゾーン
―5，6面―

©セガ・エンタープライゼス

川野　俊充

みなさんコンニチワ，今度新しくベーマガ・サウンド・スタッフに仲間入りしました川野俊充です。これからがんばってミュージック・プログラムを作っていきますので，YK-2先生，Yu-You先生，GORRY先生と共に応援してくださいね!!

関係ないけど ソーサリアン

最近，僕はソーサリアンをはじめたんだけど，このゲーム，「ムズイ!!」の一言なんだよね。まだシナリオも四つしか解いていなくて，今は「ロマンシア」にハマッているところです（どーせ僕はRPGが苦手だよーだ。でもドラクエⅢを4日で解いたからいいもんね）。

ところで，このゲームの目玉はなんと言ってもあの音楽なんだけど，はじめて聞いたときは「とても88で奏でているとは思えない」と自分の耳を疑ったものです。

それにだいたいの曲はドラムをFM音源で鳴らしていて，ヘッドホンにつなぐと，ズズンと響いてきて，う～ん快感。中にはFM音源が4チャンネル鳴っている（と思われる）曲もあって，頭の中がメダパニになってしまいました。

とにかく，素晴しい曲が60曲も入っているので，音楽のためだけにソーサリアンを買っても損をしないと思い

《第1表》各チャンネルの割りふり（5，6面とも）

ch1：メロディ（左デチューン）
2：メロディ（右デチューン）
3：ベース
4：コード1
5：コード2
6：コード3
7：カウベル，ハイハット（割り込み）
8：ドラムス

《リスト1》ファンタジーゾーン5面（Hot Snow）のミュージック・プログラム・リスト

```
  1 /*                                                 sa."Fantazy_zone.5
 10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 20 /*                  F a n t a s y   Z o n e                          /*
 30 /*                                                                   /*
 40 /*                       H o t   S n o w                             /*
 50 /*                                                                   /*
 60 /*              P r o g r a m e d  B y  川野  俊充                  /*
 70 /*                                                                   /*
 80 /*              i n   J a n u a r y / 2 4 / 1 9 8 8                 /*
 90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char sub(4,10)={
110 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        MARIMBA
120       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140       31, 15, 12,  4,  5, 41,  2, 13,  3,  0,  0,
150       30, 14, 13,  7,  5,  2,  1,  1,  3,  0,  0,
160       31,  6,  5,  4,  5, 36,  2,  1,  7,  0,  0,
170       30, 10,  9,  7,  5,  2,  1,  1,  7,  0,  0}
180 m_vset(70,sub)
190 dim char bassdrum(4,10)={
200 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        BASSDRUM
210       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230       31, 14,  5,  6,  0,  0,  0, 15,  0,  2,  0,
240       31, 21, 19,  8,  8,  4,  0,  0,  0,  3,  0,
250       31, 16,  7,  6,  7,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
260       31, 16,  8,  7,  8,  0,  0,  0,  7,  0,  0}
270 m_vset(71,bassdrum)
280 dim char snaredrum(4,10)={
290 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        SNAREDRUM
300       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320       31,  8,  5,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  2,  0,
330       31, 15, 11,  9,  7,  7,  0,  2,  0,  3,  0,
340       31, 21, 12,  8,  5,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
350       31, 19, 14,  9,  5,  0,  0,  0,  7,  0,  0}
360 m_vset(72,snaredrum)
370 dim char tomtom(4,10)={
380 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        TOM-TOM
390       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410       31, 10, 10,  6, 15,  0,  0, 15,  0,  2,  0,
420       31, 20, 17,  7,  7,  4,  0,  0,  0,  3,  0,
430       31, 16, 11,  8,  6,  1,  0,  0,  3,  0,  0,
440       31, 15, 12,  9,  7,  1,  0,  0,  7,  0,  0}
450 m_vset(73,tomtom)
460 dim char hihat(4,10)={
470 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        HI-HAT (CLOSE)
480       59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
490 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500       31, 15,  0,  5, 15,  9,  0, 13,  0,  1,  0,
510       31, 15,  0,  5, 15,  5,  0,  9,  0,  2,  0,
520       31, 15,  0,  5, 15,  0,  0,  7,  0,  3,  0,
530       31, 19,  0,  7, 15,  2,  0,  1,  0,  0,  0}
540 m_vset(74,hihat)
550 dim char cowbell(4,10)={
560 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        COWBELL
570       59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
580 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
590       31, 23, 19,  4,  3,  9,  0, 14,  0,  0,  0,
600       31, 20, 14,  4,  3, 35,  0,  8,  0,  0,  0,
610       31, 18, 18,  4,  3, 30,  0,  5,  0,  1,  0,
620       31, 18, 16,  8,  3,  9,  0,  2,  0,  0,  0}
630 m_vset(75,cowbell)
640 dim char main(4,10)={
650 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        MAIN
660       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
670 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680       23,  3,  2,  0,  5, 35,  0,  1,  2,  0,  0,
690       26,  4,  3,  6,  5,  6,  0,  2,  0,  0,  0,
```

★僕は，OFにだすネタが多いため，いつも選ぶのに苦労している。こんな僕はぜいたくでしょうか。（大阪府寝屋川市・X2ユーザー13才）……【影：これがそのネタの一つなのかい？えっ！どうなんだい！あうー。】

ます。ゲーム・ミュージック・ファンは必聴だ!!

やっと本題

というわけで（？）今月は，2年前ゲーム・センターを騒がしたセガのファンタジーゾーンのBGM。その中でも僕が一番好きな5面と6面のBGMをプログラムしました。気を入れて作ったのでぜひ入力してくださいね。

プログラムについて

今回プログラムを作るにあたって，昔のベーマガに載っていた楽譜を使おうとしたのですが，調がちがっていて，

```
700       25,  3,  2,  7,  6,  4,  0,  1,  3,  0,  0,
710       25,  2,  2,  7,  6,  4,  0,  1,  7,  0,  0}
720 m_vset(76,main)
730 dim char bass(4,10)={
740 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        BASS
750       56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
760 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770       31, 18,  1,  5,  2, 37,  0, 10,  0,  0,  0,
780       31, 14,  2,  4,  3, 45,  0,  0,  0,  0,  0,
790       31,  8,  2,  4,  2, 20,  1,  0,  0,  0,  0,
800       31,  8,  3,  8,  2,  2,  0,  0,  0,  0,  0}
810 m_vset(77,bass)
820 dim char drum2(4,10)={
830 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        DRUM 2
840       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
850 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
860       31,  6,  2,  3,  5,  0,  0, 15,  0,  0,  0,
870       31, 18, 16,  9,  5,  9,  0,  0,  0,  0,  0,
880       31, 22, 15,  9,  6,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
890       31, 23, 16,  8,  6,  0,  0,  0,  7,  0,  0}
900 m_vset(78,drum2)
910 dim char whistle(4,10)={
920 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        WHISTLE
930       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
940 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
950       31,  1,  1,  3,  5, 30,  0,  8,  1,  0,  0,
960       31,  3,  2,  9,  5, 19,  0,  4,  0,  0,  0,
970       31,  2,  3,  9,  5, 18,  0,  4,  3,  0,  0,
980       31,  1,  1,  9,  5, 18,  0,  4,  7,  0,  0}
990 m_vset(79,whistle)
9000 m_init():for i=1 to 16:m_alloc(i,10000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],sd[256],sd1[256],sd2[256],sd3[256],sd4[256],bd
[256],bd2[256]
10000 /*
10010 /*
10020 bd="@71e&e-&d&d-
10030 bd2="@71e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<
10040 sd1="@78<d&d-&c>&b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b<
10050 sd2="@72<e&e-&d&d-&c>&b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-
10060 sd3="@72<e&e-&d&d->
10070 sd4="@78<e&e-&d&d->
10080 /*
10090 /*
10100 a="t132 @75 v13   l16 q8 o4 p3 y53,20
10110 b="|:2b-@74b-@75b-@74b-<@75f>@74b-b-@75b-@74b-@75b-b-@74b-<@75f>@74b-<@75f
f>:|
10120 m_trk(14,a)
10130 m_trk(14,b)
16000 /*
16010 /*
16020 a="      @72 v15   l64 q8 o3 p3 y54,40
16030 b="|:4"+sd1+sd2+":|"
16100 m_trk(15,a)
16110 m_trk(15,b)
17000 /*
17010 /*
17100 a="      @71 v15   l64 q8 o3 p3 y55,20 y15,127
17110 b="|:2"+bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<:|"+bd+"&c&>b&b-&a<
17120 c="|:2"+bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<:|"+bd+bd
17200 m_trk(16,a)
17210 m_trk(16,b)
17220 m_trk(16,c)
17230 m_trk(16,b)
17240 m_trk(16,c)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      @76 v13   l16 q8 o5 p1 y48,00
20030 b="f4d-4e-4a-ra-r8.frd-8re-r8>a-8b-8<d-8e-rd-2&d-8r4r8>b-a-b-a-b-a-b-<d-rd
-r4
20040 c="f4d-4e-4a-ra-r8.frd-8re-r8>a-8b-8<d-8e-rd-2&d-8r4e-rd-rr2r4
```

```
20050 d="|:2r8g-rg-4f8.d-r4.g-rg-4a-8.f8.d-8r8g-rg-4f4d-4|1e-2>a-b-<crc>b-a-r.|
20060 e="<e-2.>a-b-<d-r|:2d-2.>a-b-<d-re-8.d-2&d->a-b-<d-rd-2g-8.f8.e-8|1d-2.>a-
b-<d-r:|d-2.r4
21000 m_trk(1,a)
21010 m_trk(1,b)
21020 m_trk(1,c)
21030 m_trk(1,d)
21040 m_trk(1,e)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      @76 v13   l16 q8 o5 p2 y49,40
23000 m_trk(2,a)
23010 m_trk(2,b)
23020 m_trk(2,c)
23030 m_trk(2,d)
23040 m_trk(2,e)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      @77 v14   l 8 q8 o3 p3 y50,20
24030 b="|:3d-.>a-.<d-16c4e-.>a-g-.d-.g-a-8.<c.e-:|
24040 c="l16d-rd-rfd-rd-rd-rd-l8g-g-e-16r16d-8r4@79@l1<|:24ab:|<|:24de:|>>
24050 d="|:3l8@77g-.g-.g-d-.d-.d-:|a-4a-.a-a-a-16b-a-
24060 e=">|:3g-.b-.<d-e-e-d->b-d-.f.a-b-b-a-f:|g-.b-.<d-e-e-d->b-<d-2.>a-16a-16r
25000 m_trk(3,a)
25010 m_trk(3,b)
25020 m_trk(3,c)
25030 m_trk(3,d)
25040 m_trk(3,d)
25050 m_trk(3,e)
26000 /*
26010 /*
26020 a="      @70 v13   l 8 q8 o5 p3 y51,20
26030 b="|:3d-fa-16d-ce-c16fcd->b-16<d->b-<ce-c16f16f16c:|
26040 c="d-d-f16d-d-d-d-16g-g-fd-r2.
26050 d="|:2rg-g-4f.d-4&d-16rg-g-16g-.a-.f.d-rg-g-4f4d-4|1e-4r4d-.c4&c16:|
26060 e="e-4r4r16a-a-4&a-16>|:3b-<d-.>b-b-<d->b-16<d-16d-16>b-
26070 f="a-<d-.>a-a-<d->a-16a-16a-16<d-:|
26080 g=">b-<d-.>b-b-<d->b-16<f16f16e-d-4r2a-16a-.
27000 m_trk(4,a)
27010 m_trk(4,b)
27020 m_trk(4,c)
27030 m_trk(4,d)
27040 m_trk(4,e)
27050 m_trk(4,f)
27060 m_trk(4,g)
28000 /*
28010 /*
28020 a="      @70 v13   l 8 q8 o4 p3 y52,20
28030 b="|:3a-a-a-16a-a-a-a-16a-a-g-g-16g-g-a-a-a-16a-46a-16a-:|
28040 c="a-a-a-16a-b-b-b-16b-b-a-a-r2.
28050 d="|:2rb-b-4a-.a-4&a-16rb-b-16b-.a-.a-.a-rb-b-4a-4a-4|1a-4r4a-.a-4&a-16:|
28060 e="a-4r4r16a-a-4&a-16|:3g-g-.g-g-g-g-16g-16g-16g-ff.ffff16f16f16f:|
28070 f="g-g-.g-g-g-g-16a-16a-16a-f4r2a-16a-.
29000 m_trk(5,a)
29010 m_trk(5,b)
29020 m_trk(5,c)
29030 m_trk(5,d)
29040 m_trk(5,e)
29050 m_trk(5,f)
30000 /*
30010 /*
30020 t1="<a&a-&g&g->
30030 t2="<f&e&e-&d>
30040 t3="<d-&c&>b&b-
30100 /*
30110 /*
30120 a="      @75 v14   l16 q8 o4 p3 y53,20
30130 b="|:6b-@74b-@75b-@74b-<@75f>@74b-b-@75b-@74b-@75b-b-@74b-<@75f>@74b-<@75f
f>:|
30140 c="b-@74b-@75b-@74b-<@75f>@74b-b-@75b-@74b-@75b-b-@74b-
30150 d=">@73l64p1v12"+t2+"&<d-&c&>b&b-p2|:2"+t3+"&a&a-&g&g-:|p1"+t2+"&<d-&c&>b&
b-r4v13"
```

X68000

★僕はPC-88SRユーザーですが，VAやMRを持っている友人からうらやましがられていることが一つあります。ディスク・ドライブが静かなことです。(福岡市・杉山太郎21才)……【編：なるほどね。】

パーカッション（ドラムやカウベル等リズムを刻む楽器のこと）のパートが載っていなかったので，すべて最初から音を取り直しました。とくにカウベルのパートはテンポが速く，音量が小さかったので，よく聞こえなかったんだけど，がんばりました。なお，今回使ったテクニックは，デチューンのみなので説明はしません。

ところで，５面のＢＧＭについてだけど，日本バージョンと海外輸出バージョンとあって，それぞれ曲がちがうんだよね（前者はメロディがあり，後者はなし）。そこで，「僕は日本版が好きだ!!」とか「僕は海外版が聞きたい

《リスト２》ファンタジーゾーン６面(Don't Stop)のミュージック・プログラム・リスト

```
1 /*                                           sa."Fantazy_zone.6
10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
20 /*            F a n t a s y   Z o n e                          /*
30 /*                                                             /*
40 /*               D o n ' t   S t o p                           /*
50 /*                                                             /*
60 /*        P r o g r a m e d   B y   川野  俊充                  /*
70 /*                                                             /*
80 /*          i n   J a n u a r y / 2 0 / 1 9 8 8                /*
90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char sub(4,10)={
110 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       SUB
120     58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140     31,  0,  0,  2,  0, 34,  1,  1,  3,  0,  0,
150     31,  1,  0,  1,  6, 32,  1,  8,  0,  0,  0,
160     31,  1,  1,  2,  5, 36,  1,  1,  0,  0,  0,
170     31, 13,  1,  9,  2,  0,  1,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,sub)
190 dim char bassdrum(4,10)={
200 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       BASSDRUM
210     62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230     31, 14,  5,  6,  0,  0,  0, 15,  0,  2,  0,
240     31, 21, 19,  8,  8,  6,  0,  0,  0,  3,  0,
250     31, 17,  9,  7,  8,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
260     31, 16,  8,  7,  7,  0,  0,  0,  7,  0,  0}
270 m_vset(71,bassdrum)
280 dim char snaredrum(4,10)={
290 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       SNAREDRUM
300     62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320     31,  8,  5,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  2,  0,
330     31, 15, 11,  9,  7,  9,  0,  2,  0,  3,  0,
340     31, 20, 15,  8,  5,  2,  0,  0,  3,  0,  0,
350     31, 19, 14,  9,  5,  2,  0,  0,  7,  0,  0}
360 m_vset(72,snaredrum)
370 dim char tomtom(4,10)={
380 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       TOM-TOM
390     62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410     31, 10, 10,  6, 15,  0,  0, 15,  0,  2,  0,
420     31, 20, 17,  7,  7,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
430     31, 16,  9,  8,  6,  1,  0,  0,  3,  0,  0,
440     31, 15, 10,  9,  7,  1,  0,  0,  7,  0,  0}
450 m_vset(73,tomtom)
460 dim char hihat(4,10)={
470 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       HI-HAT (CLOSE)
480     59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
490 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500     31, 15,  0,  5, 15,  9,  0, 15,  0,  1,  0,
510     31, 15,  0,  5, 15,  5,  0, 10,  0,  2,  0,
520     31, 15,  0,  5, 15,  0,  0,  5,  0,  3,  0,
530     31, 19,  0,  7, 15,  4,  0,  1,  0,  0,  0}
540 m_vset(74,hihat)
550 dim char cowbel(4,10)={
560 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       COWBEL
570     59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
580 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
590     31, 25, 19,  4,  3,  7,  0, 14,  0,  0,  0,
600     31, 19, 12,  4,  3, 36,  0,  8,  0,  0,  0,
610     31, 18, 17,  4,  3, 30,  0,  5,  0,  1,  0,
620     31, 17, 16,  9,  3,  4,  0,  2,  0,  0,  0}
630 m_vset(75,cowbel)
640 dim char main(4,10)={
650 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       MAIN
660     58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
670 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680     23,  8,  7,  3,  5, 31,  0,  1,  1,  0,  0,
690     23,  6,  4,  3,  5, 33,  0,  2,  0,  0,  0,
700     23,  1,  0,  3,  5, 31,  0,  1,  2,  0,  0,
```

```
30160 e="v11<p2|:2a&a-:|>"+t1+"&<f&e&e-&d>p3"+t3+"|:2<d-&d>:|"+t3+"&a&a-&g&g-v13
"+t3+"l16@75<
30170 f="|:15b-@74b-@75b-@74b-<@75f>@74b-b-@75b-@74b-@75b-b-@74b-<@75f>@74b-<@75
ff>:|
30180 g=">l64"+sd3+"@73"+t1+"&<f&e&e-&d&d-&c&>b&b-"+sd3+"@73"+t2+"<&d-&c&>b&b-&a
&a-&g&g-"
30190 h="v14"+sd3+"@73"+t3+"&a&a-&g&g-&f&e&e-&d@73p1@v127y53,40"+t3+t3+"&a&a-&g&
g-&f&e&e-&d"
31000 m_trk(6,a)
31010 m_trk(6,b)
31020 m_trk(6,c)
31030 m_trk(6,d)
31040 m_trk(6,e)
31050 m_trk(6,f)
31060 m_trk(6,g)
31070 m_trk(6,h)
32000 /*
32010 /*
32020 a="     @72 @v127 l64 q8 o3 p3 y54,60
32030 b="|:13"+sd1+sd2+":|"
32040 c=sd1+"@73p2"+t2+"&<d-&c&>b&b-p1|:2"+t3+"&a&a-&g&g-:|p2"+t2+"&<d-&c&>b&b-r
4"
32050 d="v14p1<|:2a&a-:|>"+t1+"&<f&e&e-&d>p3"+t3+"|:2<d-&d>:|"+t3+"&a&a-&g&g-p2"
+t3+"@v127
32060 e="|:30"+sd1+sd2+":|"
32070 f=sd4+"@73p1"+t1+"&<f&e&e-&d>p3"+sd4+sd4+"@73p2"+t2+"<&d-&c&>b&b-"+sd4
32080 g=sd4+"@73"+t3+"&a&a-&g&g-"+sd4+"@73p2@v127y54,00"+t3+t3+"&a&a-&g&g-&f&e-&
d"
33000 m_trk(7,a)
33010 m_trk(7,b)
33020 m_trk(7,c)
33030 m_trk(7,d)
33040 m_trk(7,e)
33050 m_trk(7,f)
33060 m_trk(7,g)
34000 /*
34010 /*
34020 a="     @71 @v127 l64 q8 o3 p3 y55,20 y15,127
34030 b="|:6"+bd2+bd2+bd+"&c&>b&b-&a<"+bd2+bd2+bd+bd+":|"+bd2+bd2
34040 c=bd+bd+bd2+bd+"|:4"+bd+"&c&>b&b-&a<:|r4"+bd+bd+"&c&>b&b-&a<"+bd2+bd+bd
34050 d="|:3l64"+bd2+bd+"r4"+bd2+bd+"r8@11@79v14<<edededv4ededv15ededededv4ede
d>>l64@v127:|"
34060 e="|:2"+bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-<:|r16@11@79v15<<|:6ed:|v4|:6ed:
|v14>|:30ab:|>
34070 f="|:2"+bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-<:|r16@11@79v15<|:6ab:|v4|:6ab:|
v14<|:30de:|>>
34080 g="l64@v127|:7"+bd2+bd2+bd+"&c&>b&b-&a<"+bd2+bd2+bd+bd+":|"
34090 h="|:3"+bd2+bd+":|"+bd+bd
35000 m_trk(8,a)
35010 m_trk(8,b)
35020 m_trk(8,c)
35030 m_trk(8,d)
35040 m_trk(8,e)
35050 m_trk(8,d)
35060 m_trk(8,f)
35070 m_trk(8,g)
35080 m_trk(8,h)
60000 m_play()
60010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60020 while 1
60030   while m_stat(6):endwhile
60040     m_play(3,4,5,6,7,8)
60050   while m_stat(6):endwhile
60060     m_play()
60070 endwhile
```

★ニュースです。本日，影さん年令当てコンテストがあり，影さんは36才から43才の間ということが判明しました。(北海道上川郡・**オタッカー森下13才**)……**【影：まちがったニュースが流れていますのでご注意を。】**

‼」や「僕は両方好きなんだよ」という人のために，日本版↔海外版を交互に演奏するようにしました。

終わりに

ゲーム・センターで僕が今(というか未だに）燃えているのはアフターバーナーIIです。最近変則プレイをはじめまして，弾を１発も撃たずにプレイしています（だってミサイル１発がウン億円なんだもん？)。今までの記録はＨＩＴ０，ノー・コンティニューで，３億１千万点です。ちなみにボーナス・ステージはＨＩＴ数に加算されません。さあ，みんなで挑戦してみよう‼

```
710        28,  1,  0,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0)
720 m_vset(76,main)
730 dim char bass(4,10)={
740 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       BASS
750       56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
760 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770       31, 18,  1,  5,  2, 37,  0, 10,  0,  0,  0,
780       31, 14,  2,  4,  3, 45,  0,  0,  0,  0,  0,
790       31,  8,  2,  4,  2, 20,  1,  0,  0,  0,  0,
800       31,  8,  3,  8,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0}
810 m_vset(77,bass)
9000 m_init():for i=1 to 16:m_alloc(i,10000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],sd[256],bd[256]
10000 /*
10010 /*
10020 a="t160 @70 v11   l 8 q8 o4 p3 y48,20
10030 b="|:2rddre-.e-16rd16d16:|
11000 m_trk(9,a)
11010 m_trk(9,b)
12000 /*
12010 /*
14020 a="      @70 v11   l 8 q8 o3 p3 y49,20
14030 b="|:2rb-b-rb-.b-16rb-16b-16:|
15000 m_trk(10,a)
15010 m_trk(10,b)
15020 /*
15030 /*
15120 a="      @70 v11   l 8 q8 o3 p3 y50,20
15130 b="|:2rffrf.f16rf16f16:|
15140 m_trk(11,a)
15150 m_trk(11,b)
16000 /*
16010 /*
16020 a="      @75 v13   l16 q8 o3 p3 y54,20
16030 b="|:4b-@74b-b-b-@75b-@74b-b-@75b-:|
16100 m_trk(15,a)
16110 m_trk(15,b)
17000 /*
17010 /*
17020 bd="@71e&e-&d&d-
17030 sd="@72<e&e-&d&d->
17040 t1="@73<g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&g&g-&f&e&e-
17050 /*
17060 /*
17100 a="      @71 v15   l64 q8 o3 p3 y55,20 y15,127
17110 b="|:2"+bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<"+bd+bd+"&c&>b&b-&a<"+sd+sd+":|"
17120 c=bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<"+bd+bd+"&c&>b&b-&a<"+sd+sd+bd+sd+"&<c&>b&b-&a"
17130 d=sd+t1
17200 m_trk(16,a)
17210 m_trk(16,b)
17220 m_trk(16,c)
17230 m_trk(16,d)
17240 /*
20000 /*
20010 /*
20020 a="      @76 v14   l 4 q8 o4 p1 y48,00
20030 b="b-32&b32&<c16>b-8rr2<c32&c+32&d8.c>b-a8b-8a2&a8g8f8g8r1
20040 c="b-32&b32&<c16>b-8rr2<c32&c+32&d8.c>b-a8b-8a2.<f8g8r1
20050 d="r>e-2<dc2>af<d2.>fglre-2<dc2>af8g1&g8r1
21000 m_trk(1,a)
21010 m_trk(1,b)
21020 m_trk(1,c)
21030 m_trk(1,d)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      @76 v14   l 4 q8 o4 p2 y49,40
23000 m_trk(2,a)
23010 m_trk(2,b)
23020 m_trk(2,c)
23030 m_trk(2,d)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      @77 v14   l 8 q8 o3 p3 y50,20
24030 b="|:4b-.b-16rf:||:4g.g16rd:|
24040 c="|:2e-.e-16r>b-<:||:2f.f16rc:||:2b-.b-16rf:||:2g.g16rd:|
24050 d="|:2e-.e-16r>b-<:||:2f.f16rc:||:2g.g16rd:|q7rgg4rff4
25000 m_trk(3,a)
25010 m_trk(3,b)
25020 m_trk(3,b)
25030 m_trk(3,c)
25040 m_trk(3,d)
26000 /*
26010 /*
26020 a="      @70 v11   l 8 q8 o4 p3 y51,12
26030 b="|:8rddrc.c16rd16d16:|re-e-rd.d16re-16e-16rccr>a.a16r<c16c16
26040 c="|:2rddrc.c16rd16d16:|re-e-rd.d16re-16e-16rccr>a.a16r<c16c16rddrd.d16rd
26050 d="<rdd4rcc4
27000 m_trk(4,a)
27010 m_trk(4,b)
27020 m_trk(4,c)
27030 m_trk(4,d)
28000 /*
28010 /*
28020 a="      @70 v11   l 8 q8 o3 p3 y52,20
28030 b="|:8rb-b-rb-.b-16rb-16b-16:|rb-b-rb-.b-16rb-16b-16raarf.f16ra16a16
28040 c="|:3rb-b-rb-.b-16rb-16b-16:|raarf.f16ra16a16rb-b-rb-.b-16rb-
28050 d="<rb-b-4raa4
29000 m_trk(5,a)
29010 m_trk(5,b)
29020 m_trk(5,c)
29030 m_trk(5,d)
30000 /*
30010 /*
30020 a="      @70 v11   l 8 q8 o3 p3 y53,28
30030 b="|:2rffrf.f16rf16f16:||:2rggrg.g16rg16g16:|
30040 c="rggrg.g16rg16g16rffre-.e-16rf16f16
30050 d="rffrf.f16rf16f16|:2rggrg.g16rg16g16:|rffre-.e-16rf16f16rggra.a16rg
30060 e="<rgg4rff4
31000 m_trk(6,a)
31010 m_trk(6,b)
31020 m_trk(6,b)
31030 m_trk(6,c)
31040 m_trk(6,d)
31050 m_trk(6,e)
32000 /*
32010 /*
32020 a="      @75 v15   l16 q8 o3 p3 y54,20
32030 b="|:15b-@74b-b-@75b-b-8b-b-32b-32b-b-b-b-@74b-@75b-@74b-@75b-:|
32040 c="v14@74b-8b-b-b-8@75b-32b-32b-b-b-b-8b-8b-b-32b-32
33000 m_trk(7,a)
33010 m_trk(7,b)
33020 m_trk(7,c)
34000 /*
34010 /*
34020 a="      @71 @v127 l64 q8 o3 p3 y55,20 y15,127
34030 b="|:7"+bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<"+bd+bd+"&c&>b&b-&a<"+sd+sd
34040 c=      bd+"&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<"+bd+bd+"&c&>b&b-&a<"+sd+sd
34050 d=      bd+sd+bd+sd+sd+"&<c&>&b&b-&a&a-&g&g-&f"+bd+":|"
34060 t2="@73<f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&g&g-&f&e&e-&d&d-
34070 e="r8@73<g&g-&f&e&e-&d&d-&c>"+t1+"r8<f&e&e-&d&d-&c&>b&b-"+t2
35000 m_trk(8,a)
35010 m_trk(8,b)
35020 m_trk(8,c)
35030 m_trk(8,c)
35040 m_trk(8,d)
35050 m_trk(8,c)
35060 m_trk(8,c)
35070 m_trk(8,e)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play()
60030 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60040 while m_stat(1):endwhile:m_play()
60050 while 1
60060   while m_stat(1):endwhile:m_play()
60070 endwhile
```

★ロストスターズを買いに行ったら，ドラクエIIIを買いにきた人たちにまちがえられ，いっしょに並ばされてしまった。(大分県速見郡・**おれは宮本貴彦だ！14才**)……【**影：**取材の帰り道，まちがって並んでしまったぞ。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2用

ビデオゲーム

ハレーズコメット

©タイトー

木村　洋行

'88年2月号のXtra氏は，ベーマガでさえやらなかった「MSXのPSGによるリアルタイム・デチューン・ルーチン」をBM誌上はじめて発表したすごい方です。

「愛戦士ニコル」に多大な影響をうけた私は，投稿寸前の2作品をとりやめ，ハレーズコメットの制作にふみきったわけです。

内容

Xtra氏のリアルタイム・デチューン・ルーチン（88年2月号）を使ったタイトーの「ハレーズコメット」です。原曲もPSGなので，そっくりですが，8分のところと12分のところで微妙にテンポが変わってしまうのが残念です。

改造と応用

マシン語部は，Xtra氏の作品よりデチューン・ルーチンだけいただきました。ちなみにXtra氏のマシン語部はデチューンの他にベース部のきざみも自動的に入ってしまいますし，4オクターブのA音が複雑な事情でかからなくなるので，他のプログラムへの応用は今回のほうがよいでしょう。でも，それもXtra氏の功績あってのこと。

160行のD6はデチューンの+，−で，C6にすると+になります。03は増減分で，増やせば増やすほど気持ち悪い音になります。

最後に

いやー，それにしてもすごかったですね。マシン語修業中の私は，MSXのデチューンはPLAY文では無理だと決めつけていただけに，衝撃でした。これでまたMSXのレベルがあがるのはまちがいなしです。

GORRY先生より一言

前にXtra氏のデチューン・ルーチンを載せてから，それを使った投稿がたくさんくるようになりました。これもそのひとつです。Xtra氏のルーチンからデチューンだけ取りだして作ってくれました。

原曲がPSGだけあって，ホント同じにできています。自分のプログラムでこのルーチンを使うときは，270行から先をデリートして，そこから入力していくようにするとよいでしょう。

ハレーズコメットのミュージック・プログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●<HALLEY'S COMET>>>>    ●
30 '●    <<<<<C) 1986 TAITO>●
40 '● PROGRAM by H.KIMURA ●
50 '● デチューン ルーチン by Xtra ●
60 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
70 '
80 '●●●● マシンゴ よみこみ
90 CLEAR 500,&HF000
100 FOR I=&HF000 TO &HF019
110 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
120 NEXT I
130 '●●●● マシンゴ DATA
140 DATA AF,CD,96,00,47,3E,04,CD
150 DATA 96,00,B8,C0,3E,04,CD,96
160 DATA 00,D6,03,5F,3E,04,CD,93
170 DATA 00,C9
180 '●●●●● STOP
190 POKE &HFDA0,&H0:POKE &HFDA1,&HF0
200 ON STOP GOSUB260:STOP ON
210 POKE &HFD9F,&HC3
220 '
230 GOTO270
240 '
250 '●●●●● STOP
260 POKE &HFD9F,&HC9:BEEP:END
270 '●●●●● えんそう DATA (PART1)
280 A0$="T128L16"
290 A1$="V1204AGF+EBAGF+05DC+04BA05EDC+04B"
300 B1$="02V13AV11AAV9AV13EV11EEV9E02V13AV11AAV9AV13EV11EEV9E"
310 C1$="V10R3204AGF+EBAGF+05DC+04BA05EDC+"
320 PLAY A0$,A0$,A0$
330 PLAY A1$,C1$,B1$
340 A0$="T128L16"
350 A3$="V12GV11GV10GV9GGGV1205C+D04V12AV11AV10AV9AAAV14DF+V12EEV11EEV10EEV9EEV8EEV7EEV6EEV5EE"
360 A2$="V1204DV11DV10DV9DV8DV7DV12EF+V14DV11DV10DV9DDDV14F+GV12AV11AV10AV9AAAV12BBBBAAGGF+F+"
370 A4$="V12DV11DV10DV9DDDV12EF+EV11EV10EV9EEEV12F+GV12AV11AV10AV9AAA05V12DDDDC+C+04BBAA"
380 A5$="V12GV11GV10GV9GGGV12AG04V12F+V11F+V10F+V9F+F+F+V14DF+V12EEV11EEV10EEV9EEV8EEV7EEV6EEV5EE"
390 A6$="V12FV11FV10FV9FFFV12GAV12FV11FV10FV9FFFV12AB-05V12CV11CV10CV9CCCV12DDDDCC04B-B-AA"
400 A7$="V12B-V11B-V10B-V9B-B-B-05V12EFCV11CV10CV9CCC04V12FAGGV11GGV10GGV9GGV8GGV7GGV6GGV5GG"
410 A8$="V12FV11FV10FV9FFFV12GAV12GV11GV10GV9GGGV12AB-05V12CV11CV10CV9CCCV12FFFFEEDDCC"
420 A9$="04V12B-V11B   0B-V9B-B-B-05V12C04B-AV11AV10AV9AAA04V12FAGGV11GGV10GGV9GGV8GGV7GGV6GG"
430 B2$="03V13DV11DDV9DV13DV11DDV9DV13CV11CCV9CV13CV11CCV9C02V13BV11BBV9BV13BV11BBV9BV13AV11AAV9AV13AV11AAV9A"
440 B3$="V13GV11GGV9GV13GV11GGV9GV13F+V11F+F+V9F+V13F+V11F+F+V9F+V13EV11EEV9EV13EV11EES0M3000EV13EV11EV13C+V11C+V13DV11DV13EV11E"
450 B4$="03V13DV11DDV9DV13DV11DDV9DV13C+V11C+C+V9C+V13C+V11C+C+V9C+V13CV11CCV9CV13CV11CCV9C02V13BV11BBV9BV13BV11BBV9B"
460 B5$="V13A+V11A+A+V9A+V13A+V11A+A+V9A+V13AV11AAV9AV13AV11AAV9AV13GV11GGV9GV13GV11GGS0GV13GV11GV13AV11AV13B-V11B-03V13CV11C"
470 B6$="03V13FV11FFV9FV13FV11FFV9FV13E-V11E-E-V9E-V13E-V11E-E-V9E-V13DV11DDV9DV13DV11DDV9DV13CV11CCV9CV13CV11CCV9C"
480 B7$="02V13B-V11B-B-V9B-V13B-V11B-B-V9B-V13AV11AAV9AV13AV11AAV9AV13GV11GGV9GV13GV11GGS0GV13GV11GV13EV11EV13FV11FV13GV11G"
490 B8$="03V13FV11FFV9FV13FV11FFV9FV13EV11EEV9EV13EV11EEV9EV13D+V11D+D+V9D+V13D+V11D+D+V9D+V13DV11DDV9DV13DV11DDV9D"
500 B9$="V13C+V11C+C+V9C+V13C+V11C+C+V9C+V13CV11CCV9CV13CV11CCV9C02V13B-V11B-B-V9B-V13B-V11B-B-S0B-V13B-V11B-1603V13CV11CV13DV11D16V13EV11E17"
510 '●●●●● LET'S PLAY (1)
520 PLAY A0$,A0$,A0$
530 PLAY A2$,B2$,A2$
540 PLAY A3$,B3$,A3$
550 PLAY A4$,B4$,A4$
560 PLAY A5$,B5$,A5$
570 PLAY A6$,B6$,A6$
580 PLAY A7$,B7$,A7$
590 PLAY A8$,B8$,A8$
600 PLAY A9$,B9$,A9$
610 '●●●●● えんそう DATA (PART2)
620 A0$="T128L12"
630 A1$="04V13AV11AS0M4000GV13GV11GV9GGV8GGV13AV11AS0GV13GV11GV9GV13AV11AS0B-V13B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-V11B-B-B-V9B-B-B-V8B-B-B-"
640 A2$="05V13EV11ES0F+V13F+F+V11F+F+V9F+F+V8F+F+F+V13EV11ES0F+V13F+V11F+V9F+V13EV11ES0F+V13F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+V11F+F+V9F+"
650 A3$="04V13GGGGGGB-B-B-B-B-B-05C+C+C+C+C+EEEEEEEEEEEEEEEEEV8E"
```

★今，X68Kのスペハリのサウンド・テスト・モードで，バトルフィールドを聞きながら書いています。さすがステレオの効果はすばらしい。音楽だけで6,800円の価値がある。（山形県新庄市・佐々木宏17才）……【編：おっ。】



評…これまたDr.で笑える（影）

by 長谷川恵介



評…うわー、かわいそうなDr.（影）

by 住所不定無職の㊆

```
660 A4$="05V13EV11EV9EV13DV11DV9DV13C+V11C+V9C+04V13BBBV11BV9BBS005EDC+04V13BBBB
BBBBBV11BBBV9BBBV8BBB"
670 A5$="05V13C+V11C+V9C+S0C+C+C+V13C+V11C+V9C+V13C+V11C+V9C+S0C+8C+8V13C+V11C+V
9C+S0C+C+C+V13C+V11C+V9C+V13C+V11C+V9C+S0C+8C+8"
680 B1$="04V13F+V11F+S0M4000EV13EV11EV9EEV8EEV13F+V11F+S0EV13EV11EV9EV13F+V11F+S
0GV13GGGGGGGGGGGGV11GGGV9GGGV8GGG"
690 B2$="05V13C+V11C+S0DV13DDV11DDV9DDV8DDDV13C+V11C+S0DV13DV11DV9DV13C+V11C+S0D
V13DDDDDDDDDDDDV11DDV9D"
700 B3$="04V13EEEEEEGGGGGGAAAAAA05C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+V8C+"
710 B4$="05V13C+V11C+V9C+04V13BV11BV9BV13AV11AV9AV13GGGV11GV9GGS005C+04BAV13GGGG
GGGGGV11GGGV9GGGV8GGG"
720 B5$="04V13GV11GV9GS0GGGV13GV11GV9GV13GV11GV9GS0G8G8V13GV11GV9GS0GGGV13GV11GV
9GV13GV11GV9GS0G8G8"
730 C1$="03V13DV11DS0CV13CV11CV9CV13CV11CV9CV13DV11DS0CV13CV11CV9CV13DV11DS0E-V1
3E-V11E-V9E0S0E-E-E-V13E-V11E-V9E-V13E-V11E-V9E-S0E-8E-8V13E-V11E-V9E-S0E-E-E-"
740 C2$="V13C+V11C+S0DV13DV11DV9DS0DDDV13DV11DV9DV13C+V11C+S0DV13DV11DV9DV13C+V1
1C+S0DV13DV11DV9DS0DDDV13DV11DV9DV13DV11DV9DS0D8D9"
750 C4$="V13CV11CV9CS0CCCV13CV11CV9CS0CCCV13CV11CV9CS0CCCV13CV11CV9CS0CCCV13CV11
CV9CS0CCCV13CV11CV9CS0CCC"
760 C5$="V13C+V11C+V9C+S0C+C+C+V13C+V11C+V9C+V13C+V11C+V9C+S0C+8C+8V13C+V11C+V9C
+S0C+C+C+V13C+V11C+V9C+V13C+V11C+V9C+S0C+8C+8"
770 '●●●●● LET'S PLAY (2)
780 PLAY A0$,A0$,A0$
790 PLAY A1$,C1$,B1$
800 PLAY A2$,C2$,B2$
810 PLAY A1$,C1$,B1$
820 PLAY A2$,C2$,B2$
830 PLAY A3$,C4$,B3$
840 PLAY A4$,C4$,B4$
850 PLAY A4$,C4$,B4$
860 PLAY A5$,C5$,B5$
870 '●●●●● えんそう DATA (PART3)
880 A0$="T120L12"
890 A1$="S0M500003B04C+DEF+GAB05C+DEF+GF+EDC+04BAGF+EDC+"
900 A2$="04EF+GAB05C+DEF+GABAGF+EDC+04BAGF+ED"
910 A3$="03BBB04C+03BB04C+03BB04DC+C+"
920 A4$="04DDDEDDEDDF+EE"
930 A5$="04F+F+F+GF+F+GF+F+AGG"
940 B1$="R12V1103B04C+DEF+GAB05C+DEF+GF+EDC+04BAGF+ED"
950 B2$="R1204EF+GAB05C+DEF+GABAGF+EDC+04BAGF+E"
960 B3$="R1203V10BBB04C+03BB04C+03BB04DC+"
970 C1$="02V14BV12BV10BBBS003C+V14DV12DV10DV14F+V12F+S0GV14F+V12F+V10F+V14C+V12C
+V10C+V14DV12DV10DV14C+V12C+V10C+"
980 C2$="03V14EV12EV10EEES0F+V14GV12GV10GV14AV12AS0BV14AV12AV10AV14F+V12F+V10F+V
14GV12GV10GV14F+V12F+V10F+"
990 C3$="02V13BBBBBBBBBBBB"
1000 C4$="02S0BBB03C+02BB03C+02BB03DC+C+"
1010 '●●●●● LET'S PLAY (3)
1020 PLAY A0$,A0$,A0$
1030 PLAY A1$,B1$,C1$
1040 PLAY A1$,B1$,C1$
1050 PLAY A2$,B2$,C2$
1060 PLAY A2$,B2$,C2$
1070 PLAY A3$,B3$,C3$
1080 PLAY A3$,B3$,C3$
1090 PLAY A3$,B3$,C4$
1100 PLAY A3$,B3$,C4$
1110 PLAY A4$,A3$,C4$
1120 PLAY A4$,A3$,C4$
1130 PLAY A5$,A3$,C4$
1140 PLAY A5$,B3$,C4$
1150 '●●●●● えんそう DATA (PART4)
1160 A0$="T160L12"
1170 A1$="05V13FB-06D-05FB-06D-DD-05B-FB-06D-DD-05B-06DD-05B-F05B-06D-DD-05B-"
1180 A2$="05V13EGBEGB06D-05BGEGB06D-05BG06D-05BGEGB06D-05BG"
1190 A3$="05S0FA06CC05AFA06CFAFC05FA06CC05AFA06CFAFC"
1200 A7$="05S0L8FA06C+D05FA06C+D05FA06C+D05FA06C+D"
1210 B1$="05R16V11FB-06D-05FB-06D-DD-05B-FB-06D-DD-05B-06DD-05B-F05B-06D-DD-"
1220 B2$="05V11R16EGBEGB06D-05BGEGB06D-05BG06D-05BGEGB06D-05G"
1230 B3$="05R16V11FA06CC05AFA06CFAFC05FA06CC05AFA06CFAF"
1240 B7$="05R12V11L8FA06C+D05FA06C+D05FA06C+D05FA06C+"
1250 C1$="04V13B-V10B-B-05V13D-V10D-D-04V13B-V10B-B-05V13D-V10D-D-V13E-V10E-E-V1
3EV10EEV13E-V10E-E-V13D-V10D-D-"
1260 C2$="04V13AV10AAV13BV10BBV13AV10AAV13BV10BB05V13C+V10C+C+V13DV10DDV13C+V10C
+C+04V13BV10BB"
1270 C3$="02V14FFV13FFV12FFV11FFV10FV14F16V12F16V14F16V12F16V14G-V13G-V12G-V14G-
V13G-V12G-V14A-V13A-V12A-V14AV13AV12A"
1280 C4$="V14AAV13AAV12AAV11AAV10AV14A-16V12A-16V14G-16V12G-16V14FFV13FFV12FFV11
FFV10FFV9FF"
1290 C6$="V14BBV13BBV12BBV11BBV10BV14A16V12A16V14A-16V12A-16V14G-G-V13G-G-V12G-G
-V14FFV13FFV12FF"
1300 C7$="01V14L8FFFFA-A-A-A-AAAA02D-D-D-D-"
1310 C8$="DDDDEEEEFFFFA-A-A-A-"
1320 C9$="AAAAAAAAAAAA03C+C+C+C+"
1330 CA$="DDDDC+C+C+C+C+C+C+C+DDDD"
1340 CB$="C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+02DDDD"
1350 CC$="C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+01DDDD"
1360 CD$="C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+"
1370 '●●●●● LET'S PLAY (4)
1380 PLAY "R2"
1390 PLAY A0$,A0$,A0$
1400 FOR T=0 TO 3
1410 PLAY A1$,B1$,C1$
1420 NEXT T
1430 FOR T=0 TO3
1440 PLAY A2$,B2$,C2$
1450 NEXT T
1460 FOR T=0 TO3
1470 PLAY A1$,B1$,C1$
1480 NEXT T
1490 FOR T=0 TO1
1500 PLAY A3$,B3$,C3$
1510 PLAY A3$,B3$,C4$
1520 PLAY A3$,B3$,C3$
1530 PLAY A3$,B3$,C6$
1540 NEXT T
1550 PLAY A7$,B7$,C7$
1560 PLAY A7$,B7$,C8$
1570 PLAY A7$,B7$,C9$
1580 PLAY A7$,B7$,CA$
1590 PLAY A7$,B7$,CB$
1600 PLAY A7$,B7$,CC$
1610 PLAY A7$,B7$,CD$
1620 PLAY"R4"
1630 '●●●●● えんそう DATA (PART5)
1640 A0$="T170L8"
1650 A1$="L804S0M5000AAV11AS0GV11GS0AV11AS0B-V11B-05S0CV14CCCCV12CV11C"
1660 A2$="C05S0CC04B-V11B-S0AV11AS0GV11GS0AV14AAAAV12AV11A"
1670 A3$="L12S0EEF+V13GGGGGF+EEF+GGAGGGGGF+EEF+"
1680 A4$="GGF+EEDEEF+EEEEEEEEEEEEEE"
1690 A5$="C05S0CC04B-V11B-S0AV11AS0G"
1700 A6$="04S0A+A+V11A+S0G+V11G+S0A+V11A+S0BV11B05S0C+V14C+C+C+C+V12C+V11C+"
1710 A7$="R805S0C+C+04BV11BS0A+V11A+S0G+V11G+S0A+V14A+A+A+A+V12A+V11A+"
1720 B1$="L804S0F+F+V11F+S0EV11ES0F+V11F+S0GV11GS0AV14AAAAV12AV11A"
1730 B2$="AS0AAGV11GS0F+V11F+S0EV11ES0F+V14F+F+F+F+V12F+V11F+"
1740 B5$="AS0AAGV11GS0F+V11F+S0E"
1750 B6$="04S0GGV11GS0FV11FS0GV11GS0G+V11G+S0A+V14A+A+A+A+V12A+11A+"
1760 B7$="R8S0A+A+G+V11G+S0GV11GS0FV11FS0GV14GGGGV12GV11G"
1770 C1$="M5000L803V13DV11D02V13AV11A03V13DV11D02V13AV11A03V13DV11D02V13AV11A03V
13DV11D02V13AV11A"
1780 C3$="L1203S0M2000CCCV14CV11CV10CV14CV11CV10CV14CV11CV10CS0CCCV14CV11CV10CV1
4CV11CV10CV14CV11CV10C"
1790 C5$="03V13DV11D02V13AV11A03V13DV11D02V13AV11A"
1800 C6$="03V13D+V11D+02V13A+V11A+03V13D+V11D+02V13A+V11A+03V13D+V11D+02V13A+V11
A+03V13D+V11D+02V13A+V11A+"
1810 A8$="L1205S0D+D+D+D+D+V14D+V12D+V10D+S0D+8D+9"
1820 B8$="L1204S0G+G+G+G+G+V14G+V12G+V10G+S0G+8G+9"
1830 B9$="L12S0GGGGGGV14GV12GV10GS0G8G9"
1840 C8$="L1203V14D+V13D+D+V12D+D+V11D+02V14A+V13A+A+V12A+8V11A+9"
1850 AA$="S0D+D+D+D+D+D+V14D+D+D+D+D+D+V12D+V11D+V10D+V9D+V8D+V7D+V6D+"
1860 BA$="S0GGGGGGV14GGGGGGGV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6G"
1870 CA$="03V15D+D+D+D+V14D+D+D+D+V13D+V12D+V11D+V10D+V9D+V8D+V6D+V4D+V2D+"
1880 PLAY A0$,A0$,A0$
1890 FOR T=0 TO1
1900 PLAY A1$,C1$,B1$
1910 PLAY A2$,C1$,B2$
1920 NEXT T
1930 FOR T=0 TO1
1940 PLAY A3$,C3$,A3$
1950 PLAY A4$,C3$,A4$
1960 NEXT T
1970 PLAY A1$,C1$,B1$
1980 PLAY A2$,C1$,B2$
1990 PLAY A1$,C1$,B1$
2000 PLAY A5$,C5$,B5$
2010 PLAY A7$,C6$,B7$
2020 PLAY A6$,C6$,B6$
2030 PLAY A7$,C6$,B7$
2040 PLAY A8$,C8$,B8$
2050 PLAY A8$,C8$,B9$
2060 PLAY A8$,C8$,B8$
2070 PLAY AA$,CA$,BA$
2080 '●●●●● END
2090 IF PLAY(0) THEN 2090
2100 POKE &HFD9F,&HC9:END
2110 '●●●●● SPECIAL THANKS
2120 ' Tb. SATO SENPAI
2130 ' Hr. CHACKA TAKASHIMA
2140 ' G.M.O TAITO Version
2150 '       Xtra
2160 '●●●●● 15Th Jun 1988 ●●●●●
```


★**つぐ美**：〝くるみ〟って10回言ってみて。**影**：くるみ，くるみ……。**つぐ美**：電波新聞社のヒロインは？**影**：つぐ美。うっ，まちがえた。(宮城県岩沼市・ヤッホーシミズデス16才)……【**影**：できる。**つぐ美**：何か？**影**：…。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2用(16K以上)

SILPHEED（シルフィード）

—LITTLE（リトル） MOMENTS（モーメント） PEACE（ピース）— ©ゲームアーツ

三津原　敏

内　容

ＰＣ-8801mkIIＳＲシリーズ用のシルフィードの「LITTLE MOMENTS PEACE」です。

このゲームの音楽はすごいですね。今でも十分に通用するんじゃないでしょうか？　もう，感動しまくって「作るっきゃない！」と，いうことで，作ってみました。

プログラムについて

はじめから終わりまで，ソフトウエア・エンベロープのためのＶコマンドが，ごちゃついています。打ち込みは大変ですが，そのぶん，いい音がでるのでがんばってください。

その他として，2声を使ってエコー効果をだしています。

最後に

ＦＭ音源用の音楽をＰＳＧで演奏させるということが，こんなに大変だとは思いませんでした。ＦＭ音源のすばらしさを知るとともにＭＳＸの限界を知ったような気がします。

♪　♬

GORRY先生から一言

原曲がＦＭ音源のプリセット３音のみですが，なかなか味のある曲です。ですから，ＰＳＧで表現するのも，そんなにむずかしくはないようで，このようなすばらしい仕あがりになりました。エコー，ソフト・エンベロープなど，テクニックもバッチリです。

SILPHEED —LITTLE MOMENTS PEACE— のミュージック・プログラム・リスト

```
50 REM ***********************
60 '
70 CLEAR 3000:T$="T128":PLAY T$,T$,T$
80 A0$="V1505L16AV14AV15EV14EV1506CV14CV1505AV14AV15 06D8C05B 06CV14CV1505"
90 A0$=A0$+"05AV14AV1506F8EDEV14EV15CV14CV15D8C05B06"
100 B0$="V1305L16R16AV12AV13EV12EV1306CV12CV1305AV12AV13 06D8C05B 06CV12CV1305"
110 B0$=B0$+"05AV12AV1306F8EDEV12EV13CV12CV13D8C":C0$="V1402R1"
120 A1$="CV14CV15 05G+V14G+V1505L16AV14AV15EV14EV1506CV14CV1505AV14AV15"
130 A1$=A1$+"06D8C05B 06CV14CV1505"
140 A1$=A1$+"05AV14AV1506F8EDEV14EV15CV14CV15D8C05B06CV14CV1505G+V14G+V15"
150 B1$="05B06CV12CV13 05G+V12G+V13"
160 B1$=B1$+"05L16AV12AV13EV12EV1306CV12CV1305AV12AV1306D8C05B06CV12CV1305"
170 B1$=B1$+"05AV12AV1306F8EDEV12EV13CV12CV13D8C05B06CV12CV1305G+"
180 C1$="R8 L2A V13A V12A V11A V10A16"
190 A2$="V1505L16AV14AV15EV14EV1506CV14CV1505AV14AV15 06D8C05B 06CV14CV1505"
200 A2$=A2$+"05AV14AV1506F8EDEV14EV15CV14CV15D8C05B06CV14CV1505G+V14G+V15"
210 B2$="V1305L16R16AV12AV13EV12EV1306CV12CV1305AV12AV13 06D8C05B 06CV12CV1305"
220 B2$=B2$+"05AV12AV1306F8EDEV12EV13CV12CV13D8C05B06CV12CV13 05G+"
230 C2$="S9M15000 A16R16 R1 R2R4 03S9M3500A16A1602"
240 C3$="L4 S9M5000 AAAAAAAA":C4$="L4S9M500002AAAAAAAA"
250 A4$="V15L804A4.V14AV13AV15 05C04R8BR805CD4.V14DV13DV12DV15"
260 B4$="V14L804 E4.V13EV12EV14 AR8GR8AB4.V13BV12BV11BV14"
270 A5$="04A4.V14AV13AV15 05FR8ER8DR8CR804BR805E"
280 B5$="E4.V13EV12EV14 05DR8CR804BR8AR8GR805C"
290 C5$="AAAAAAA A8G8":C6$="AAAAAAAA":C7$="AAAAAAAA8G8":A7$="R":B7$="R"
300 A6$="R804L16AV14AV15L8A4V14AV1505 D404B16G16E4.V14EV13EV12EV15R805A"
310 B6$="R804 L16EV13EV14L8E4V13EV14 B4G16E16 03B4.V13BV12BV11BV14 05R8E"
320 A8$="R1R2 L1604AGAB05C04B05CD":C8$="AAAAAA BB"
330 A9$="05V15L8G4V14GV13GV15 F4V14FV13FV15 E4V14EV13EV15 D4V14DV13DV15"
340 B9$="V13L1605CV12CV1304GV12GV13 05DV12DV13 04GV12GV1305 FV12FV13"
350 B9$=B9$+"EDEV12EV13 04GV12GV13 05CV12CV13 04GV12GV13 05DV12DV13"
360 B9$=B9$+"04GV12GV13 05 FV12FV13 EDEV12EV13 04GV12GV1305"
370 C9$="S9M5000L403CCCCCCC 02B":CA$="AAAAAAA B"
380 AA$="C4V14CV13CV15 04B4V14BV13BV15 A4V14AV13AV15 G4V14GV13GV15"
390 AB$="F4V14FV13FV15 E4V14EV13EV15 D4V14DV13DV15 EV14EV13EV15"
400 AC$="F4V14FV13FV15 G4V14GV13GV15 A4V14AV13AV15 B4V14BV13BV15"
410 AD$="V14L1204AGA11BAB11 05C04B05C11 DCD11EDE11GEG11AGA11BAB"
420 BD$="V1205L8R8EA R8EA R8EA R8EA R8EA"
430 CD$="S9M500002L4 FFFFGGGG":CE$="AAAAAAA G":CZ$="AAAAAAAA"
440 AE$="V1506C05BA11BAG11AGE11GAB11 06C05BA11BAG11AGE11GAB"
450 BE$="EAR8 EAR8 EAR8 EAR8 EAR804B"
460 BF$="EAR8 EAR8 EAR8 EAR8 EAR8 E"
470 CF$="S9M500002L4 A R2 A8A8 R4AR4.A8"
480 CG$="R4AR203 F6E6D12C12 D6C602B6"
490 CH$="R4AR4 A12A12A12 R4AR4A12A12A12"
500 CI$="R4AR4 A12A12A12 03F6E6D12C12 D6C602B12B12"
510 CJ$="L16A8.R8.AAAR8.AAAR8.AAAR8.AAAR16AAA"
520 AK$="V1505L16AV14AV15EV14EV1506CV14CV1505AV14AV15 06D8C05B 06CV14CV1505"
530 AK$=AK$+"05AV14AV1506F8EDEV14EV15CV14CV15 G6G+6A2V14A6"
540 BK$="V1305L16R16AV12AV13EV12EV1306CV12CV1305AV12AV13 06D8C05B 06CV12CV1305"
550 BK$=BK$+"05AV12AV1306F8EDEV12EV13C V12F6E6D2V11D6"
560 CK$="R8AAAR8.AAAR8.A803F6E6D6 02G6G+6A2"
570 '
580 PLAY A0$,B0$,C0$
590 PLAY A1$,B1$,C1$
600 PLAY A2$,B2$,C2$
610 FOR I=0 TO 1
620 PLAY A2$,B2$,C3$
630 PLAY A2$,B2$,C3$
640 PLAY A4$,B4$,C4$
650 PLAY A5$,B5$,C5$
660 PLAY A6$,B6$,C6$
670 PLAY A7$,B7$,C7$
680 PLAY A4$,B4$,C4$
690 PLAY A5$,B5$,C5$
700 PLAY A6$,B6$,C6$
710 PLAY A8$,B7$,C8$
720 PLAY A9$,B9$,C9$
730 PLAY AA$,B9$,CA$
740 PLAY AB$,B9$,C9$
750 PLAY AC$,B9$,CA$
760 PLAY AD$,BD$,CD$
770 PLAY AE$,BE$,CE$
780 PLAY AD$,BD$,CD$
790 PLAY AE$,BF$,CZ$
800 PLAY A2$,B2$,CF$
810 PLAY A2$,B2$,CG$
820 PLAY A2$,B2$,CH$
830 PLAY A2$,B2$,CI$
840 NEXT
850 PLAY A2$,B2$,CJ$
860 PLAY AK$,BK$,CK$
```

★僕はパソコンで３Ｄゲームを作りました。ちなみに３Ｄメガネがないので，手を目の前にだして，左右に振ってください。(大阪府摂津市・**寺田④&ヒロくん16才**)……**【影：足をだしちゃいけないのか？編：はい。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISRシリーズ (N88-BASIC V2モード)用

ザ・リターン・オブ・イシター

©(株)ナムコ

高田　健一

YK-2先生，Yu-You先生，GORRY先生，突然こんなプログラムをだしてすみません。しかし，僕にとってこのプログラムは大きな進歩といえるのです。

以前は，テンキーとⅩキー，Ⓩキー，スペース・キーしか押さない人間でした。しかし，最近になって，ゲームの曲が自分でも作れると知ったのです。そのとき，ベーマガにプログラムと楽譜が載っていたので，毎月勉強しました。そして，プログラムを作る楽しみを得たような気がします。

当プログラムは，まだまだ未熟ですが，この進歩の音を聞いてください。先生方にはゲーム以外の楽しみを教えていただいたことに大変感謝しております。では，また。

GORRY先生より一言

高田君は他にもいくつか送ってくれましたが，今回はこれにしました。

曲のほうはバッチリできています。SPSのPC-8801用イシターよりいいんじゃないかな(小さな声で)？

ただ一つ，アーケード版ではメロディ・パートのブラスの音が最初の8小節とつぎの8小節で，少し音色がちがうことを知ってるかな？CDを聞いた人はわかると思いますが，1回目の音は少しホルンに似たエンベロープになっているんですよ。できる人は185行を参考にYコマンドで切りかえてみてください。



ザ・リターン・オブ・イシターのミュージック・プログラム・リスト

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:DIM A%(4,9),B%(4,9)
110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
120 DATA   50,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
130 DATA   31,  13,   0,   5,   3,  33,   0,  10,   0,   0
140 DATA   31,   9,   3,   5,   3,  55,   0,   1,   0,   0
150 DATA   31,  10,   4,   5,   3,  18,   3,   0,   0,   0
160 DATA   31,  10,   3,   5,   3,   0,   1,   1,   0,   0
170 CMD VOICE COPY 21,B%:'FOR OP=1 TO 4:B%(OP,0)=16:NEXT
180 FOR O=1 TO 4:FOR P=1 TO 2:B%(O,P)=1:NEXT P,O:FOR O=1 TO 4:B%(O,3)=3:NEXT
185 'B%(1,1)=7:B%(1,4)=3:B%(1,5)=25 '1ｶｲﾒ ﾊ ｺﾝﾅ ｵﾄﾃﾞｽ｡ 2ｶｲﾒ ﾊ ｲﾏﾉ ﾏﾏﾃﾞ OK!
                                                                BY GORRY!
190 CMD VOICE A%,B%
200 A0$="T110V13O4Q5L24":B0$="T110V13O3Q6L24":C0$="T110Q8L24"
210 D0$="T110V10O4Q8L24"
220 A$="C&C&CCCCC&C&CCCCC&C&CCCCCCCC&C&C":A1$=A$+A$
230 B$="C&C&CCCCC&C&CCCCC&C&C":A2$=A$+B$
240 B1$="A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
>C&C&C&C&C&CD&D&D&D&D&D"
250 B2$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
&E&E&E<E&E&EG&G&G>C&C&C<"
260 B3$="A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
>D&D&D&D16E16F&F&F&F&F&F"
270 B4$="F&F&FE16D16C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&
C&C&C<E&E&EG&G&G>C&C&C<"
280 B5$="A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
>F&F&F&F16G16A&A&A&A&A&A"
290 B6$="A&A&AG16F16E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ER
RRQ8@2Y81,31Y85,31Y89,31Y93,31<E&E&EG&G&G>C&C&C"
300 B7$="D&D&D&D16E16F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
A-&A-&A-&A-&A-&A->D-&D-&D-&D-&D-&D-<"
310 B8$="F&F&FE16D16E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ER
RR<E&E&EG&G&G>C&C&C"
320 B9$="D&D&D&D16E16F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&
E-&E-&E-&E-A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-"
330 BA$="A-&A-&A-G16F16E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
&EQ6"
340 C6$="@29@V127O6C&C&C&C16G16>C&C&C&C&C&C<B-&B-&B-&B-&B-&B-L16AGFAL24G&G&G&G16
F16G&G&G&G&G&G&G&G&G@2Y82,31Y86,31Y90,31Y94,31<<V12C&C&CE&E&EG&G&G"
350 C7$="A&A&A&A16B16>C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&
CF&F&F&F&FA-&A-&A-&A-&A-&A-"
360 C8$="C&C&C&C16&C16C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&
CRRR<C&C&CE&E&EG&G&G"
370 C9$="A&A&A&A16B16>C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&CC&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C
E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-"
380 CA$="C&C&C&C&C&CRRR@48O6A-&A-&A-&A-&A-&A-G16F16E&E&EV13>A-&A-&A-&A-&A-&A-G16
F16E&E&E&E&E&E"
390 D$="FFFFFFFFFFFF":D1$=D$+D$+D$+D$
400 D$="EEEEEEEEEEEE":D2$=D$+D$+D$+D$:DA$=D$+D$+D$
410 D$="FFFFFFFFFFFF":E$="E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-":D3$=D$+D$+E$+E$
420 D$="AAAAAAAAAAAA":E1$=D$+D$+D$+D$
430 D$="GGGGGGGGGGGG":E2$=D$+D$+D$+D$:EA$=D$+D$+D$
440 D$="AAAAAAAAAAAA":E$=">D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-<":E7$=D$+D$+D$+E$
450 D$="AAAAAAAAAAAA":E$="A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A->CCCCCCCCCCCC<":E9$=D$+D$+E$
460 D$="CCCCCCCCCCCC":E8$=">"+D$+D$+D$+D$+"<"
470 F5$="RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRV13DDV12DV13D16E16FV12FFV11FFV10F
480 F6$="V12FFV11FV12E16D16CCCCCCCCCCCCV11CCCCCV10CCCCV9CCCCV8CCCCV7CCRRR<<V10GGG
>CCV9CV10EEV9E"
490 F7$="V10FFFF16G16AAAAAAAAAAAAAAAAV9AAAAV8AAAV7AAAV6AAAA>V10D-D-D-D-V10D-D-V1
0FFFFV9FF"
500 F8$="<V10GGGG16G16V10GGGGGGGGGGGGGGGGGGV9GGGGV8GGGV7GGRRR<V10GGG>CCCEEE"
510 F9$="V10FFFF16V12G16V10AAAAAAAAAAAAAV9AAAV8AAAV10A-A-A-A-A-A-A-A-V9A-A-A->V
10CCCCCCCCCV9CCV8C"
520 FA$="V12GGV11GGV10GGV12GGGGGV11GGGGGV10GGGGGV9GGGGGV8GGGGV7GGGV6GGG
530 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,D0$+"<",D0$+"O5V13Q8"
540 CMD PLAY ,"O4E&E&EG&G&G>C&C&C<"
550 CMD PLAY A1$,B1$,    ,D1$,E1$
560 CMD PLAY A1$,B2$,    ,D2$,E2$
570 CMD PLAY A1$,B3$,    ,D1$,E1$
580 CMD PLAY A1$,B4$,    ,D2$,E2$
590 CMD PLAY A1$,B1$,    ,D1$,E1$
600 CMD PLAY A1$,B2$,    ,D2$,E2$
610 CMD PLAY A1$,B5$,    ,D1$,E1$,F5$
620 CMD PLAY A1$,B6$,C6$,D2$,E2$,F6$
630 CMD PLAY A1$,B7$,C7$,D1$,E7$,F7$
640 CMD PLAY A1$,B8$,C8$,D2$,E8$,F8$
650 CMD PLAY A1$,B9$,C9$,D3$,E9$,F9$
660 CMD PLAY A2$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
670 CMD VOICE ,B%:GOTO 540
```

★今度の人事異動で，影，編，つぐ美のいずれかが，北海道札幌支局に転勤するというウワサがあるのですが，本当ですか？（茨城県那珂湊市・**舞原優希16才**）……【**編集長**：みんなには内緒にしてたんだが…。なんてね。】

あくせすROOM

創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト

編：マイコンＢＡＳＩＣマガジンでは創刊70号を記念して，今月号から『創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト』と題してプログラム・コンテストを開催します。

Dr.D：このコンテストは，毎月ベーマガに載っている投稿の中から，読者のキミ達に優秀作を３作選んでもらい，それを集計した結果と編集部員の審査した得点を加え，最優秀プログラム，およびベスト・プログラマーを選ぶというものなんじゃ。

影：期間は，今月号（'88年４月号）～'88年８月号までの５か月間です。８月号に間に合うためには６月10日ぐらいまでに編集部にとどくように投稿プログラムを送ってくださいね。送りかたは，ふだんのプログラム投稿と同じです。まずプログラムが本誌に採用されることが条件です。

編：投票は，本誌についているアンケートハガキで行ないます。このハガキのベスト・プログラマー・コンテストの投票らんに，いいと思った作品の作品No.とタイトル（例：４-××○○○○）を三つ記入して，お送りください。くわしい書きかたは，ハガキに書いてありますのでそちらも参考にしてください。もちろん，ＯＦコーナーなどを書いてもかまいませんよ。

Dr.D：コンテストは，'88年９月号で最終選考を行なうゾ。なお，優秀作品には，ベーマガ編集部と協賛メーカー各社から，賞状と賞品が送られるゾ!!プログラムを組めるキミ!!ぜひこの機会に編集部に投稿してみてはどうかな？編集部では君たちの気合いの入った投稿を待っているゾ!!

編：なお，来月号からは「ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト中間報告」と題して，前月号の投票状況などを載せていきます。

読者のあくせすコーナー

○このたび，ＣＵＲＥＣというＸ１シリーズ・ディスク・ユーザーを対象としたサークルを発足しました。

現在，活動は会誌のみですが，将来は多彩な企画を予定しています。興味を持たれたかたは，入る入らないにかかわらず，60円切手を同封のうえ下記の住所まで。入会案内を送ります。

（〠488 愛知県尾張旭市三郷町陶栄97・**山田亮介**）

○２月号のこのコーナーに載っていた室原　明君の「ベーマガ・バッジ復活」の意見に大賛成です。そこで，提案なのですがベーマガにＯＦなどを送るとき，ハガキのあきの部分に「ベーマガ・バッジ復活賛成」と書いて送りましょう!!ぜひご協力を!!

（兵庫県伊丹市・**カズＣＨＡＮ!**）

○「ベーマガいんふぉめーる」なるものを刊行いたします。ベーマガに関することなら何でもＯＫ。ビシバシ紹介していきますよ。会報は月２回発行。ただ今第１期会員募集中です。期間は３か月です。希望のかたは700円の無記名小為替を同封のうえ，下記の住所までお送りください。なお，１か月だけ読みたいと言う人は300円分の小為替をお送りください。（〠164 東京都中野区弥生町４-７-16　**依田晃男方「ベーマガいんふぉめーる」係**）

明日のSTAR PROGRAMER

「スペースキャッチ」
（三重県能野市・**滝瓜智久**）

「IENIHAILE」
（東京都秋川市・**梅沢寿英**）

「The Lost Jewel」
（秋田県鹿角郡・**千葉英克**）

「EXPLORER」
（山梨県甲府市・**久保山隆志**）

「２人用テニス」
（東京都世田谷区・**小林雅明**）

「KORO」
（岩手県盛岡市・**こいくん**）

「早打ちゲーム」
（神奈川県小田原市・**はすら～すうとし**）

投稿ありがとう!!

こいくん／徳山雅史／はっぴいかなた／小川建一／小林雅明／矢野雅則／混同泡和／MSS／城田朗嗣／SHINCHAN／ミトッチ／横川孝広／松尾真臣／出口拓彦／KAKERA／村岡秀征／笠井暁史／高峰勇一／岡　健二／神谷成導／松村貴洋／蟹沢英明／武藤尊裕／神星夢樹／富山岩紀／加藤泰秀／庭山裕康／岩本康典／佐野弘明／久保田毅／CHIDAI／磯部隆一郎／豊田明信／石田　勇／鈴木　浩／石渡隆夫／大隅研治／坂田純男／石田修一／浜田麻里／平光利浩／大岡靖嗣／岡本　清／妹川　孝／佐柳隆行／今井美樹／河原裕司／國津良男／坂口基彦／カリット／足立康志／原田秀実／ＴＭ／伊澤貴弘／前田浩和／渡辺　博／NIKOCHAN-GG／安田成美／島川幸雄／益田英明／小坂宏太郎／大貫俊哉／広野健太／沢田広正／清水夏樹／川村秀憲／奥島善融／中山　享／飯塚　啓／池上雅澄／山内　修／蒲生　敬／森重隆文／鈴木　浩／相沢淳一／飯塚成紀／兼石雅彦／小西修三／山崎貴司／湯原清吾／重枝賢史／石川健一／杉山義則／超脳工房／榊間正敏／上田浩二／渡部正一／酒田経史／小林幸志／宮地清和／滝澤秀博／菅原貴光／ＥＭＧ／柴田弘／奥林洋隆／酒寄正章／星　善光／高田清一／落合秀俊／鈴木幹也／伊藤仁／和田善明／藤山健二／石田　学／伊藤直広／室原いずみ／豊島　隆／五反田影夫／岩田雅之／千田敬一／島田敏秀／佐藤寿男／梅沢利一郎／渡辺　謙／長谷川　武／樋口晶治／菊池正弘／岩瀬伯友／羽根岳雄／木村洋行／三津原　敏／二井原　実／山岾　純／藤吉裕和／寺井　章／佐藤恵一／VASKAROM／池本裕之／占部　功／竹内更太郎／坂辺淳也／湯本康顕／滝沢栄司／ポコポコQ／C.A.T.SOFT／遠藤高志／高田健一／さびしんぼう／手柴充博／山村嘉宏／Bug太郎／滝沢栄司／Toyo／マッサラム

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんね。これからもどしどし投稿してくださいね。

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

このコーナーは，ビデオゲームやパソコン・ゲームなど，「スーパー・ソフト」といえるすぐれたゲームソフトを紹介しているページです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」などの人気コーナーをはじめ，新作のすぐれたゲームを紹介する「特選パソコン・ゲーム」「スーパーソフト・ニュース」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

アサルト©㈱ナムコ



CONTENTS

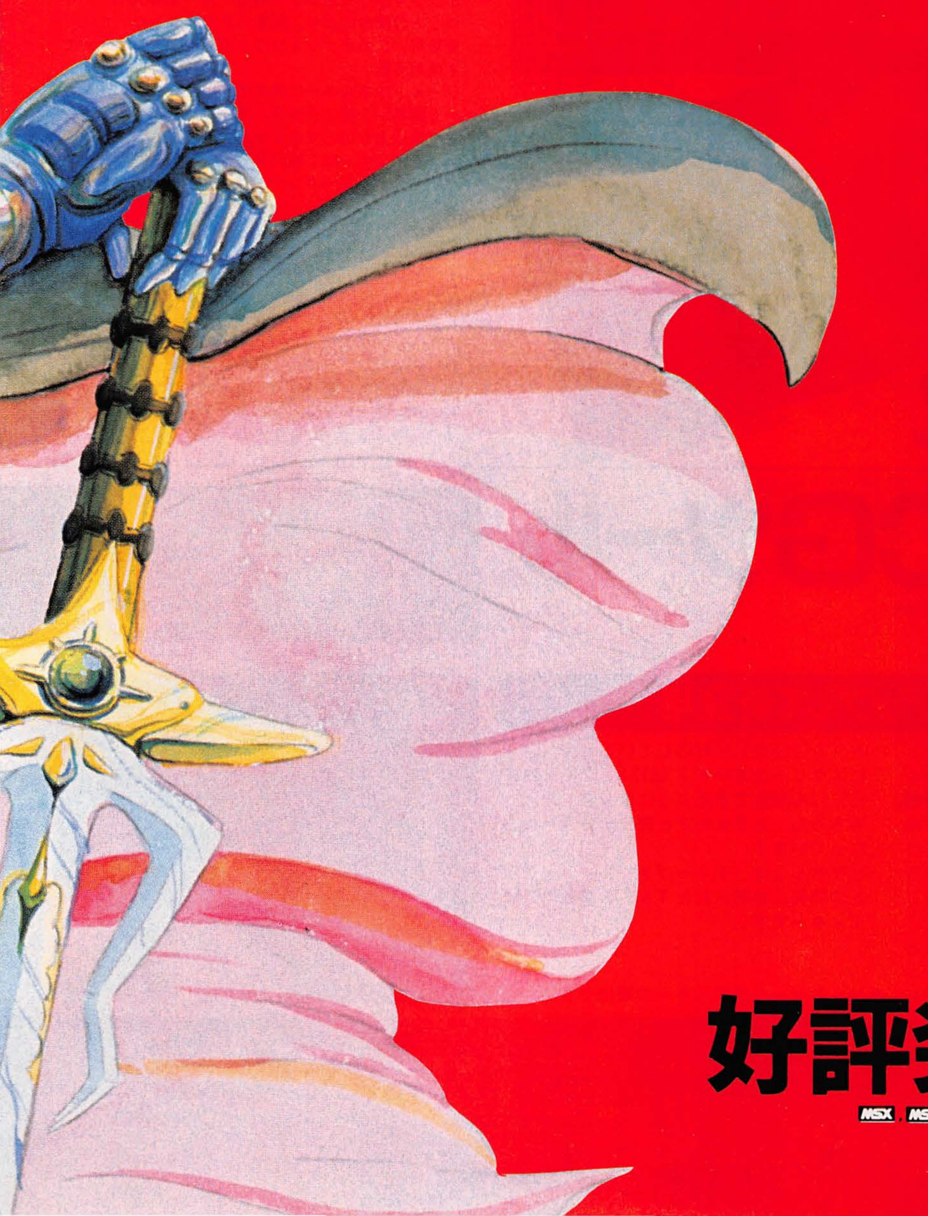

5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3
また

Active Role Playing Game

THE SPACE MEMORIES

(C) 1987 T&E SOFT

ひとつ、永遠の名作が誕生した。





▲魔導師の館　PC-8801mkIISR



▲失われた宮殿内　MSX1



▲幻想の街　MSX2

■PC-8801mkIISR以上（FA, MA,VA対応）5"2D・2枚
■MSX専用 ……… 4メガロム
■MSX2専用 ……… 4メガロム
各¥7,800

好評発売中!!

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

5th ANNIVERSARY

創立5周年記念作品



▲臨場感を盛りあげる迫力のアニメシーン

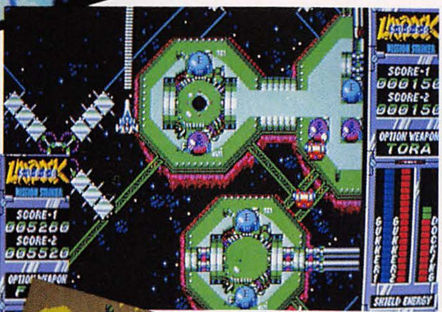
SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER

Ⓒ 1987 T&E SOFT

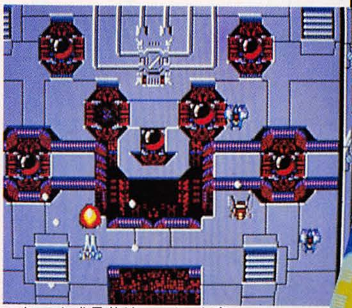
X1スーパーレイドック

5″2D・2枚組〈1ドライブ作動可〉¥6,800

絶賛発売中!!



▲ギルセンフロントベース



▲超巨大惑星基地ソレイユ上空



▲惑星ゾンデ上空

更に S·U·P·E·R

★２人で共同出撃。２機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（もちろん１人でもプレイ可能）
★パイロットとコ・パイロットの交替OK！ 合体時の状況に応じて、一方がパイロット（操縦士）、もう一方がコ・パイロット（オプションウェポン操作）となります。
★オプションウェポンは11種類。ゲーム中にコ・パイロットの操作により、任意のオプションウェポンに変更可。このオプションウェポンは１人プレイ時でも使用可能。
★シールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーを採用。２機の合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。そして、このドッキングエネルギーは２機が分離している間に増加。
★ネオ・ストーミーガンナーは、スピードを３段階に調節可能。
★ステージ数は14。高速スクロールステージあり。
★640×200ドットの高解像度により、ＭＳＸ２のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）。オープニング、エンディングはもちろん、各種アニメーションを挿入。
★ＢＧＭはＰＳＧをフルに使いきった16曲。そしてＦＭ音源対応の、高感度ステレオサウンド。
★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
★当然ジョイスティックにも対応。

最強のCGツール。

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5″2DD・¥6,800 好評発売中！

ピクセル3 PIXEL 3
MSX２用CG製作ツールボックス

Ⓒ 1987 T&E SOFT



ピクセル2がグレイドアップして新登場——!!

★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（３モード対応）。スプライトエディターパターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル２と同様、スクリーンモード５（256×212ドット16色）とスクリーンモード８（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。
★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたＴ＆Ｅの最強ＣＧエディターです。

●ＭＳＸマークはアスキーの商標です。

T&Eマガジン No 16 請求券 ベーマガ ４月号

'88 総合カタログ 請求券 ベーマガ ４月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo16ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

STAC

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

これがウォーゲームの新しい〃かたち〃です。

つい最近まで、ウォーゲーム＝ボードゲームの等式があたりまえでした。いや、現在もまだそれが普通なのでしょう。しかし、パソコンゲームにもボードゲームのシステムをたくさん採り入れたソフトウエアが数多く開発されるようになりました。

このたび、T&E SOFTは、『ディーヴァ』という壮大なコズミックストーリーに基づいた本格SFシミュレーションウォーゲーム『カリ・ユガの光輝』を制作リリースしました。ボードゲームの良さ、面白さなどを加味した上で、さらにパソコンならではのシステムを導入した、新しい〃かたち〃のシミュレーションウォーゲームです。

『カリ・ユガの光輝』は、3－D表示、想定実座標シミュレート、最適化思考ルーチン（ゲーム展開がよりスピーディになります）、さらに人工知能など、従来のウォーゲームにはあまりなかった新しいアイディア、新趣向をふんだんに盛り込みました。

T&E SOFTは1988年、シミュレーションウォーゲームの新しい〃かたち〃を求めて挑戦しつづけます。御期待下さい。また、『カリ・ユガの光輝』に対するユーザー皆さんからの御意見、御感想等を募集しています。

次のステップアップのために、今後のシミュレーションゲーム作りの参考にさせていただきます。

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝

©1988 T&E SOFT



◀戦略を練るメインスクリーン。

◀人工知能艦隊戦

◀3D表示による惑星戦

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。

★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。

★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。

★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。

★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。

★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

お詫び

先月号の弊社広告で、発売が延期になったにもかかわらず、絶賛発売中と不適切に表示し、PC－98ユーザーならびに販売店の皆様に大変御迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

㈱ティーアンドイーソフト

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

創立5周年記念作品

▶絶賛発売中!!▶▶▶▶▶

PC-9801 VM/VX…… 5″2HD…¥7,800
UV/UX…3.5″2HD…¥7,800

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500


3月下旬
悪魔の封印が解きはなたれる…。
ANGELUS
アンジェラス～悪魔の福音～
しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生し
だ…!?
世紀末を震撼させて、いま、何かが始まる…。
西ドツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建築するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。
全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態！検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた…。
販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

この春AVGのエニックスがおおくりします…。

神秘体験。これがネオ・オカルトAVG!!

ペルーで…　日本で…　そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!
臨場感あふれるビジュアル、サウンド・アップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!
●土器手司（ダーティーペア）描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック（アニメ処理）シーン数は100枚以上!
●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で一〇〇〇枚をこえた!!

スタッフ

キャラクターデザイン
土器手 司
原作・シナリオ
会川 昇
音楽
すぎやまこういち
デジタイスズ・グラフィック構成
太田 貴
プログラム
BROKEN HEART

アプリエイションシステム

ゲームを解きおえた方へ…ストーリー本来の流れにそって何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを搭載しました。





翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。
この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

いたの

ブライアン・D・パール
新聞記者、今回の奇病に関する調査を意欲的にこなしていく。事件が核心に近ずくにつれ、いくつかの不思議な状況に遭遇する。

エリス・ミラー
ブライアンの同僚で同じく奇病に関する調査をしている秘かにブライアンに好意をよせている……そして彼女も……!?

対応機種
PC-8801FA/MA・PC-88VA
PC-8801FH/MH・PC-8801mkII SR、MR、TR、FR、MR（FMステレオ音源対応）
5インチディスク（2D）4枚組……………………………………………¥8,200

夢の大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

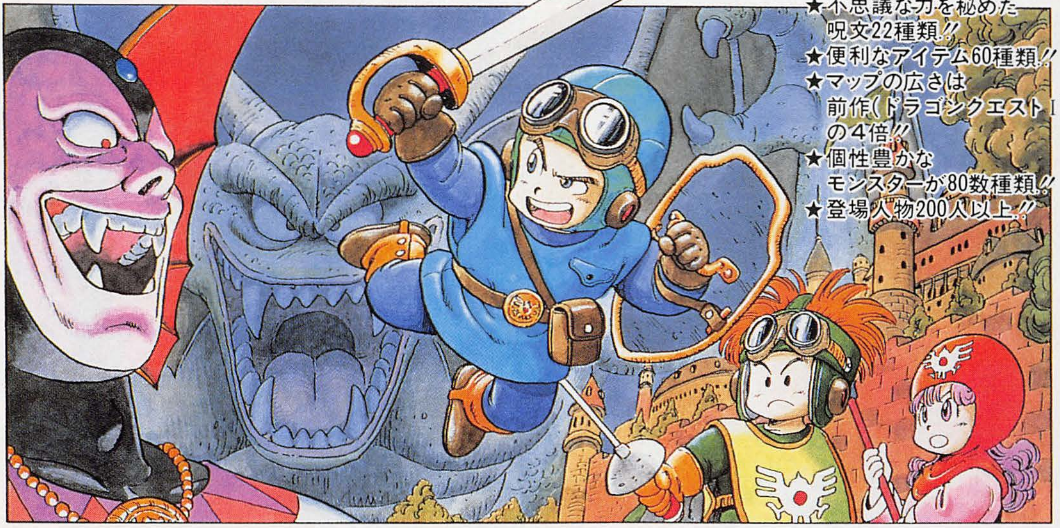
◆スタッフ◆
モンスターデザイン
鳥山 明
シナリオ
堀井雄二
プログラム
㈱チュンソフト
音楽
すぎやまこういち
企画制作
㈱エニックス

MSX MEGA ROM 2メガROM
（RAM16K以上）¥6,800

MSX2 近日発売

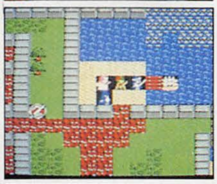
絶賛発売中!!

これらの画面写真はMSX1用のものです。



★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
★便利なアイテム60種類!!
★マップの広さは前作（ドラゴンクエストI）の4倍!!
★個性豊かなモンスターが80数種類!!
★登場人物200人以上!!







夢！冒険！感動！ようこそ！

ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

構成・プログラム／村守将志
イメージグラフィック／真島真太郎
音楽／すぎやまこういち

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組…………… ¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
…………………………………………¥7,800

●アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。
●トレーニングモード、トーナメントモード、の2構成・全72ホール！
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。
●音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。
●世界トッププロの座は自分の手でつかめ！
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。







↑9ホールごとの美しいティータイム・ミュージックとグラフィック。



MSX2 専用2DDディスク版‥¥7,800

3月下旬新発売!!

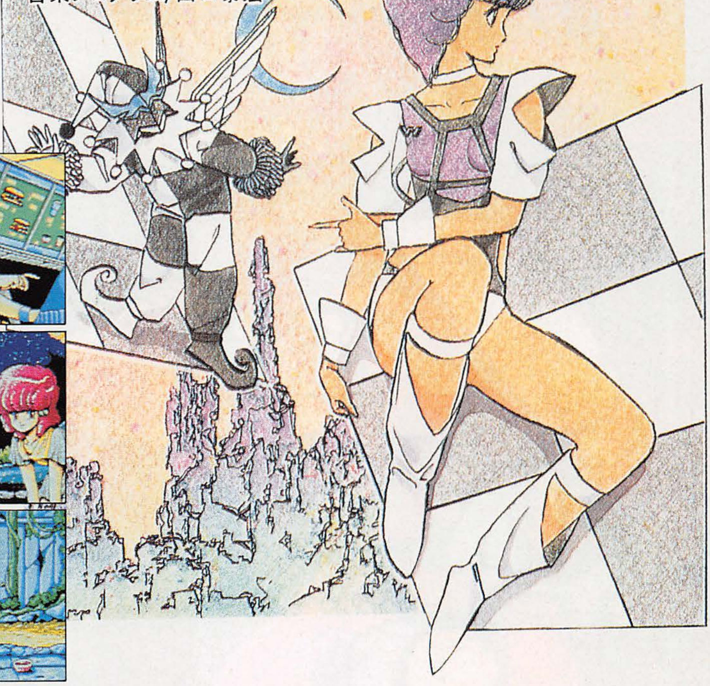
販売元 Konica コニカエニックス株式会社　発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

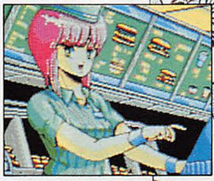
ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

©集英社・桂正和
作者/TAM TAM
音楽/すぎやまこういち
音楽プログラム/田口泰宏









■PC-8801FA/MA、
PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組……¥7,800

ボドリムスの新支配者・ライエルは、地球征服をたくらみ、アオイの幼なじみ、ナースを地球に送り込んだ。ヒーローアクション部の合宿——。ナースは次々とシードマンを送り、ウイングマンを襲う。健太・ミク・アオイそしてナース、それぞれの思惑が交差し、感動のエンディングへ…。

●おもしろAVGを追求した新機能満載●

★リヤカーモード　健太がアオイさんとミクちゃんを乗せたリヤカーを引きながら、文字入力してくれる。あんまり考え込むと健太は滝のような汗を流し、ハアハア…!さらに待たせると○○○。大爆笑ものだ。

★細部まで指定できるアオイさんの「なんですか?」モード
君のわからない物(所)を指定すれば、なんでも教えてくれる。細かな所まで指定できて大変便利なモードだ。

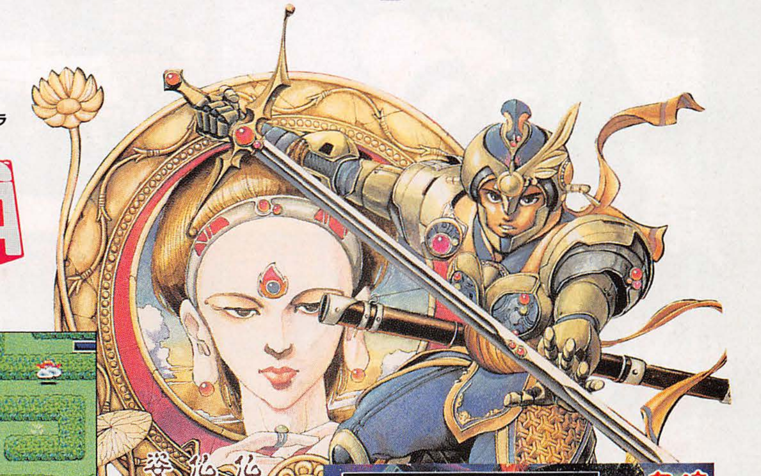
★持ち物モード　現在の持ち物をわかりやすいグラフィックで表示「今、何を持ってたっけ?」なんて考える必要一切なし!

!エニックス・ワールドへ!!

原案・グラフィック/槙村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA ガンダーラ

(仏陀の聖戦)



仏の力が及ばぬ六凡界、
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。







■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………………………¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組…………¥7,800

■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

■敵キャラクタは100種類以上!
■今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
■世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
■広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。
■音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。

MSX2専用2DDディスク版・PC-98版…(2枚組)¥7,800

3月中旬新発売!!



PLAJATOR

プラジェータ

マルスへの挑戦

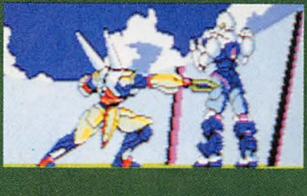
『プラジェータ』とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。

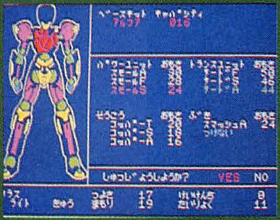
●スタッフ●
プログラム
茂木健一
シナリオ
スーパーソニック
高橋昌也
グラフィック
佐山善則
真島真太郎
正木範和
サンクス
Mプラン
音楽
すぎやまこういち



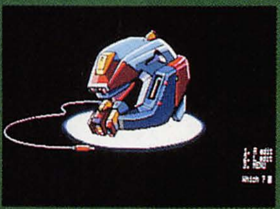


わずか14才にして、グランドチャンピオンになった少女・マルス。果してきみはマルスを破ることができるか!?





ハーツ・セレクトモード。試合前に各ハーツをセレクトし、きみのフラジェータに装備。「ハワー」は攻撃力「そうこう」は防御力「トランス」は、すばやさ、「ぶき」は武器攻撃にそれぞれ対応します。いかに敵にあったセレクトをするかが重要なのだ。



1990年、日本では少年の間で、フラジェータが大流行していた。操作は、頭に装着するヘッドセットと動きのフログラムを指示するハソコンのキーボードで行なう

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版3枚組(2ドライブ専用)
……………………………………¥7,800

■PC-8801FA/MA、
PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組………¥7,800

- ●完全アニメーションで繰り広げられる衝撃のバトリングモード!
- ●それぞれ得意攻撃をひっさげた個性的なライバルが20機以上登場!
- ●プロのライターによる秀逸ストーリー展開!衝撃のエンディングをきみは正視できるか!?
- ●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるポップ感覚のオリジナル音楽全20曲以上!



販売元 Konica コニカエニックス株式会社　発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく……。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。渦巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シミュレーションゲーム

SHOGUN

ND-07MR MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

定価7,800円

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II 共用

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX はアスキーの商標です。



現在、開発中の画面写真です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！



ND-08MR MSX2 MEGA ROM
MSX 2 専用（メガROM版）16KB

定価6,800円

近日発売予定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社　〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでおもとめください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



dexter soft
The LAS VEGAS
CONTRACT BRIDGE
システム BIT
新発売
息を飲む。
これがラスベガスの
駆け引きだ。
世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか！
コントラクトブリッジとは、まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2～Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。
水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。
ザ・ラスベガス ND-21FD
PC-9801シリーズ(FD版)発売中
X68000新発売 各9,800円
ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)
開発元 株式会社 システム・ビット 〒176 東京都練馬区中村北1-5-9 第2水崎ビル4F
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

3月下旬発売予定

紫魂曜 SA・ZI・RI

新感覚のDSG(デュアルシステムゲーム)。アクションへ、RPGへ!!



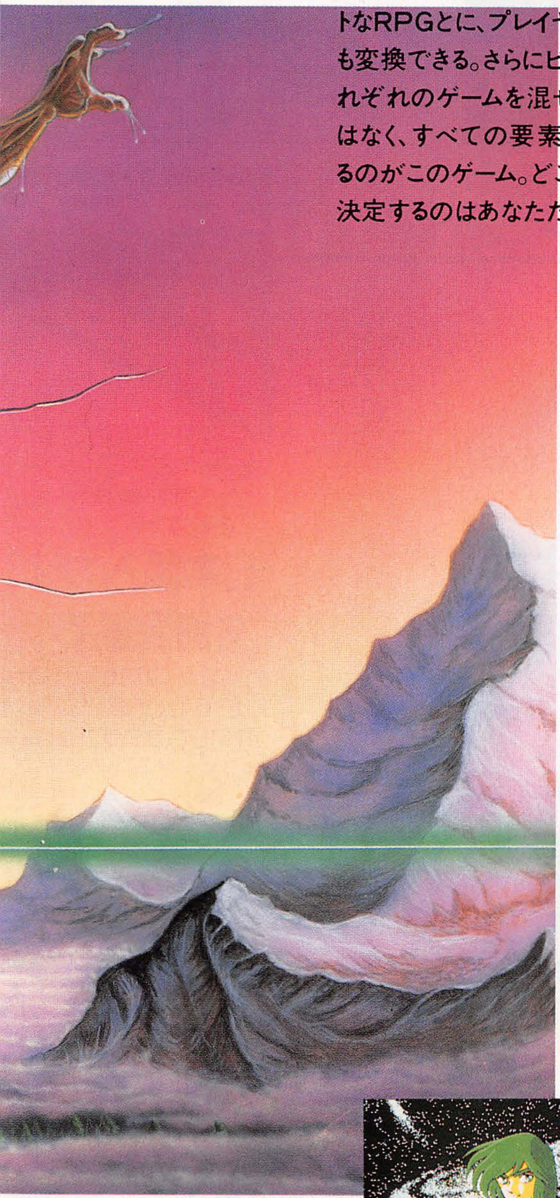
超恐変異生命体"SAZIRI"……それは、他生物の脳から最高の恐怖イメージを探ってそれと同等となる伝説の凶悪生命体である。「しかし、一体誰が幽閉シャトルから奴を開放したのか?」疑問を抱きつつも元特務戦隊長アークは"SAZIRI"を倒すべく惑星ディオームへ向った。そこでアークが見たものは……!



これが噂のサイキックボイス。なんと声が武器なのだ!しかもレベルに対応したパワーアップとエナジーカウント方式を採用。



ボスキャラとの対戦。マップの謎を解かなければ、ボスキャラとの対戦はできない。アクション画面で見せる3段独立変速スクロールもすぐれもの。



これはただのアクションではない。
もちろんRPGでもない。新開発のDSGである。純粋なるアクションゲームとパーフェクトなRPGとに、プレイヤーの判断でいつでも変換できる。さらにビジュアルはADV。それぞれのゲームを混ぜ合わせているのではなく、すべての要素を独立して持っているのがこのゲーム。どこでチェンジするかを決定するのはあなただ！



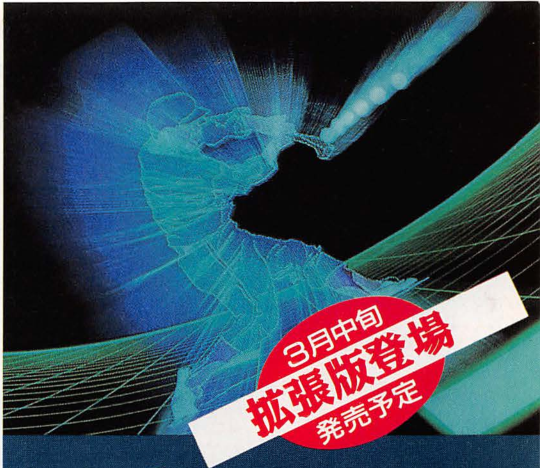
必見！RPGモード。豊富なメッセージはゲームクリアの重要な情報。数々のESP能力は過激なアニメーション演出。



ビジュアルシーン。ゲーム進行と融合したシーンはステージクリアの鍵？ そして壮大なストーリーで次々に謎が展開される。

■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD・5"2HD)¥7,800
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組)¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組)¥7,800 ■MSX2(3.5"2DD)¥6,800

※X1ターボMODEL 10は動作しません。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。



オプション・キット

プロ野球ファン！FAN
テレネットスタジアム

養成ギブス

先発メンバーがセレクトできる！
トレードで戦力アップ
オリジナル・チームの作成！
テレネット・チームと対戦しよう！

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D) ■X1ターボシリーズ(5"2D)
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD・5"2HD)
■FM77AVシリーズ(3.5"2D) 各1枚¥3,900

※2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボMODEL10は動作しません。 ※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

EXPRESS

ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ！

第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。一次募集は締切ましたが、現在でも多くの入会希望の声がきかれますため、今後は随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。

●このマークはテレネットの新しいテーマです。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

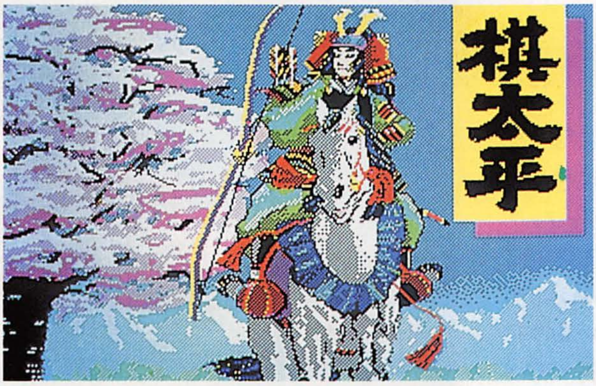
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

資料請求券
BASICマガジン
④

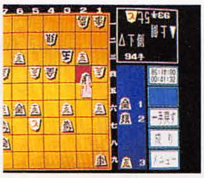
学習機能タイプ対局将棋 棋太平

⬇彼が「成長型」?思考ルーチン"棋太平"です。彼のおかげで、同じ手で何度も勝つなんてこと、できなくなりました。





対局後、「棋譜」を選び、連続送りで自動的に打つ手を見ています。



対局中です。

GS 051	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥6.500	CZ－800は、要G－RAM カラーモニター使用 フロッピーディスクトライフ並びにテータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 052	X-1/turbo シリーズ	CT ¥4.500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6.500	MZ－2000は、要G－RAM1、2、3、グリーンモニター使用可 フロッピーディスクトライフ並びにテータレコーダは、純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4.500	
GS 055	PC－8801 全シリーズ	5FD ¥6.500	カラーモニター使用 フロッピーディスクトライフ並びにテータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC－8801 全シリーズ	CT ¥4.500	
GS 057	MZ－2500	3.5FD ¥7.000	カラーモニター使用 ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS 061	FM7/77/AV	3.5FD ¥7.000	カラーモニター使用 フロッピーディスクトライフ並びにテータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対比
GS 062	FM7/77/AV	5FD ¥6.500	
GS 063	FM7/77/AV	CT ¥4.500	
GS 064	PC－9801 シリーズ	5HD ¥7.000	カラーモニター使用 フロッピーディスクトライフは純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応 漢字ROM必要
GS 065	FMR－50	5HD ¥7.000	
GS 066	PC －9801 シリーズ	5DD ¥7.000	
GS 067	PC －9801U シリーズ	3.5DD ¥7.000	
GS 068	FMR －60	5HD ¥7.000	近日発売
GS 069	PC －98LT	3.5DD ¥7.000	
GS 070	FMR －30	3.5DD ¥7.000	

戦慄のアドベンチャー

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。



HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

Re Birth リ・バース

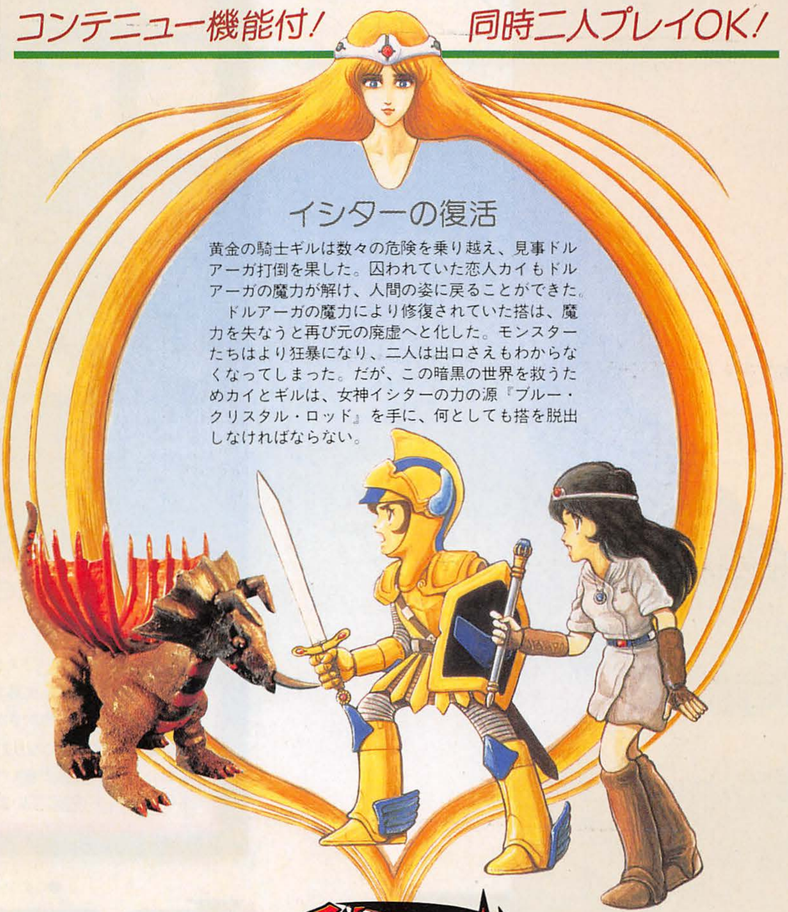
今までにないストーリー展開、手描きのフルカラーグラフィックであなたを異様な世界へ引きずり込みます。

本当にこの城なのか?
そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。その城が目の前にある。その錆び付いた大きな門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。
失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM7777シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1/turboシリーズ
¥7,800

FM音源対応

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。
ドルアーガの魔力により修復されていた搭は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても搭を脱出しなければならない。



★ザ・リターンオブイシターは下記で使用できます。

GS-151	PC－8801SR以降(VAを除く)	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC－9801シリーズ(旧PC－9801を除く)	5DD ¥6,800	
GS-153	PC－9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC－9801シリーズ(旧PC－9801を除く)	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　漢字ROM必要。

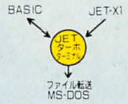
(MODEL10を除く)
X1 turbo 専用パソコン通信ソフト

JET ターボターミナル

本当の
1200/2400ボーのスピードを
ご存知ですか?

日本語入力は
文節変換で

フロントプロセッサに
JET-CORE™を
採用して、ラクラク通信。

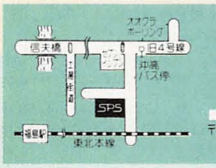


オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。

150～9,600bps対応
¥9,800

好評運営中!!
SPS-NET

SPS-NETはオンラインによって、会員登録が可能です。あなたの仲間が600人以上も待っている。中身の濃い情報が盛りだくさんです。さあ、あなたも早速アクセスしてみよう!!
TEL(0245)46－1167(代表)24時間運営
全6回線　300/1200　通信パラメータ
(N81XN)ゲストID(GUEST)会費無料



㈱マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町の内5-3☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします)

パートナーショップ―― キャリーラボ・マイクロキャビン ――



空想実現大仕掛。

待て、詳細。
次号、暴露。

この春、露見。

ディガンの魔石

機種 PC-9800VM以降（フル実装 640K）

★加藤直之氏・「スタジオぬえ」のグラフィック・舞台設定。
★山口祐平氏・率いる「アーテック」によるプログラミング。

ARTEC
アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

ノベルウェア第一弾"ドーム" NOVEL WARE 好評爆進発売中!!
(PC-8801シリーズ, X1シリーズ)

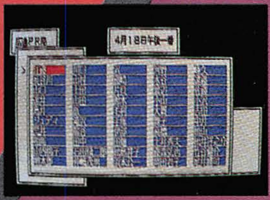
DOME

小説とパソコンの融合"ノヴェルウェア"へと、時代のトレンドが動き始めた今、





ロールプレイングに慣れきった君の頭脳はドームを手玉にとれるだろうか?



■コマンド入力■

行動画面になると、画面上にコマンド・ウインドウが開かれ、表示されたコマンドを選択し、入力できます。

●入力できるコマンド

持ち物 プレイヤーの持ち物を表示します。

外出 開かれたサブウインドウの行ける所の一覧表から、行きたい場所を選べます。プレイヤーの知識が増えると行ける場所が増えます。

移動 同じ建物内での場所移動に使われ、サブウインドウから行きたい場所を選べます。

電話 サブウインドウの知っている人物の一覧表から、電話をかける相手を選べます。主に人と会う約束に使います。

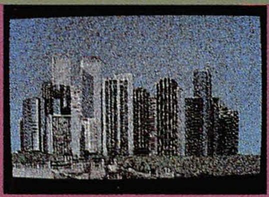
考える 知っている人物、ものについて考えます。

見る 自分の周りにあるものを見ます。

取る 持ち物を増やすことができます。

話す 人との会話モードに入るためのコマンドです。●依頼●はったり●見せる●尋ねる等の特殊コマンドを使うことができます。

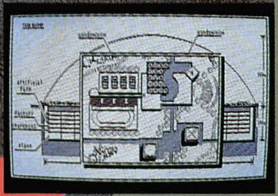
※これらのコマンドは消費時間が決まっているので、知的な選択が決め手かも!!



プレーヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて、自由に小説世界を動き回れる。ノヴェルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは夏樹静子原作の小説「ドーム」を題材としたものです。ドームは現代版ノアの箱舟といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続の為の施設"ザ・ドーム"を建設しようという壮大なドラマなのです。この"ザ・ドーム"はネバタの核実験により生まれた時から白血病に冒されていたアメリカ人留学生ジュディと、その恋人で日本人の設計技師吉田の二人の間から生まれた構想で、余命いくばくもないジュディの最後の願いを叶えるため吉田が考案した施設なのです。

うずくまるプライドを奮い立たせるのは君だ!!

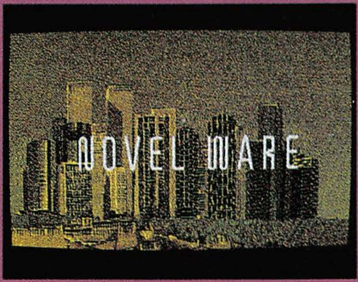
プレイヤーであるあなたはこの小説の主人公・林(日本最大の広告代理店・広通の一流PRプロデューサー)になり、部下の長谷川やクリエイティブ局の沢という女性などと、"ザ・ドーム"を認知させるためのPR活動を、プロジェクトを組んで進めていくわけです。途中、様々な難題にぶつかりますが、他のキャラクターのセリフ・行動からヒントを得、情報をつかみながら、次々と難題を乗り越えて行くわけです。





しなやかな知性と洞察力が決め手!!

72人もの個性豊かな登場人物たちとの対応・言動・行動によって微妙に協力度が変化しますので、大胆なあなたもマメに繊細にコマンド入力しなければなりません。



対応機種:PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801全機種、SHARP X-1全機種、MZ-2500、FM-7、FM-77AV、MSX2・X68000(予定)
メディア:5.2D5枚、5.2DD4枚、5.2HD4枚、3.5 2D5枚、3.5 2DD3-4枚
グラフィック:イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ:20万字程度(原稿用紙500~700枚)
価格:9.800円

SACOM AMUSEMENT CLUB (SAC) SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL.03-635-5147
ユーザーサポート……TEL.03-635-7609
電話によるお問い合わせは、月~金AM10:00~PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

sacom 株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111
パソコン用ジョイスティックがファミコンで使えるアダプター新発売。
『使い込んだジョイスティックでファミリーコンピュータのゲームができないかなぁ』ある日，ソフトウエア開発室でスタッフの一人がこうつぶやきました。『うむ！できる，できるよ！』と，もう一人が，工具箱をひっぱりだしました。
こんなキッカケで〝X-F1〟は誕生したのです。試作機はものの1時間で完成。BASICマガジンでソフトの記事を書いている先生方にも大人気。いつのまにか開発室や，編集部には，無くてはならない物になっていたのです。
パソコンもファミコンも同じジョイスティックでプレイできるという，とても単純な機能しかない〝X-F1〟ですがジョイスティックにも，こだわる皆さんに，ぜひ使いこなしていただきたい，オプションです。
XE-1PRO
オリジナル・ジョイスティック変換コネクター
X-F1
標準価格1,800円（送料240円）
画面写真 ©KONAMI 1987
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

READY? 「準備はととのっ
MANY MORE BA
WILL SOON BE



SQUILLA



BINSBEEN



TETRA



GODARNI



DOM



SYURA



VALDA



ROLLYS



MANMOS

Story：銀河系の遥かかなた、ここドラゴンランドは、平和と愛に満ちあふれた、地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により、その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士"ハリアー"に、正義のドラゴン"ユーライア"から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノ　セカイノ　ヘイワヲ　トリモドシタイノダ！　イソイデ　クレ！　ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは、ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え、ハリアーは前進を開始した。
走れ！翔べ！撃て！スペースハリアー！

SPA
HAR

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

たかい? 戦闘は間もなくはじまるぜ!」

TTLE SCENES AVAILABLE.



URIAH



OCUTOPUS



SALPEDON



MUKADENS



BARBARIAN



STANLAY



JET



WIWIJAMBO



TITLE

ACE
RIER

©SEGA 1985

お待たせしました。X68000用スペースハリアーがついに発売になりました。多重画面、スプライト、FM音源、高速演算処理、多色発色など、X68Kの持つすぐれた能力を活かし、68000×2、Z80×1という重装備を誇る、アーケード・マシンのオリジナル・ボードの表現力に肉薄した完成度で皆様のお手元にお届けすることができました。
店頭デモでPLAYする場合にも、ヘッドホンをお使いいただき、Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

スペースハリアー for X68000

5インチ Disk版 標準価格6,800円

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



ドラゴンスピリット for X68000

4月発売決定

永遠の名作，『ゼビウス』以来2作目の縦スクロール・シューティング・ゲームとして，1987年初夏，ナムコから発売された『ドラゴンスピリット』は，その驚異的な難易度の高さで，プレイヤーの全9面クリアへの意欲をかきたて，ビデオゲーム業界に大きな話題をふりまきました。

私達DEMPAマイコンソフト開発室のスタッフは，幸いにして，我々の良きアドバイザーでもあり，ゲーム・バランスに対する厳しい指導者でもある，EXCHANGER氏の完璧なプレイにより，一早くこのゲームの全貌を見聞きすることができました。

ゲームの難易度はともかく，我々を圧倒したのは，まるで映画を見ているように目の前に展開する，キャラクターと背景が織りなす,画面からこぼれんばかりにあふれでてくる華麗なグラフィック，そして聴く者を魅了せずにはおかない，ミュージックとサウンドでした。

ステージごとに展開される数々の冒険。その一つ一つに，見る者の想像力を刺激する何かが潜んでいるかのように，脳裏には，ストーリーが浮かんでくるほどの，強力なメッセージが込められたゲームだと我々は感じたのです。

幸いにして，我々の手には，X68000という，このゲームにチャレンジのしがいのあるハードがありました。

ともすれば反射神経や感覚的な面に訴えるゲームとしてしかとらえられないリアルタイム・ゲームで，我々を感動させる何かが,これほど強烈に浮彫りにされている作品はそう多くはありません。



もし可能なら，一人でも多くの人に，この感動を伝えることができたら……これが我々のささやかな，大きな開発のテーマでした。

そして今，4月発売決定という，嬉しいニュースを皆さんにお知らせすることができるようになりました。

御期待ください。

主な仕様

■3モードの画面選択

1 縦方向全画面モード（モニターを縦にしてプレイする，マニア向け，オリジナル完全再現モード）

2 縦方向縮小画面モード（モニターは通常に使用できるが，天地方向を基準とするため，全体画面は小さくなる，標準モード）

3 横方向拡大モード（2の画面を左右方向に，強制的に拡大して，全画面に表示させるモード。キャラクター等も横長になる）

■完璧なミュージック，サウンド再現

外部ステレオ接続または，ヘッドホン使用に合わせて調整してありますので，パソコン内蔵スピーカのみでは完全再現はできません。

■デモプレイ・モード（予定）

スーパー・プレイヤーによる。華麗なテクニックを満喫できるものです。

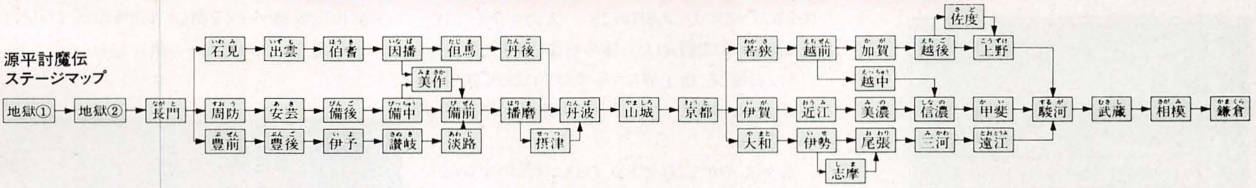
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



源平討魔伝(げんぺいとうまでん)

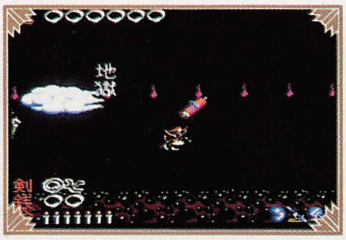
©株式会社ナムコ

forX68000 4月発売決定

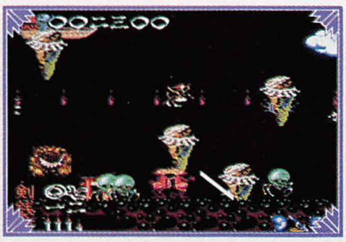














『源平討魔伝』ゲーム解説 その②

源平討魔伝は上図のように，鎌倉時代の国々がステージになっています。ステージをクリアするには，魔物や義経，弁慶などの敵を剣で倒しつつ，一定の距離を進むとあらわれる鳥居に入らなければなりません。図からもわかるように，一つのステージに複数の鳥居が存在するところもあり，最終目的地の鎌倉までたどりつくには，いくつかのバリエーションも楽しめます。

鎌倉で待受けている頼朝を倒すには，ゲーム・スタート時に安駄婆が告げるように「八咒鏡」「草薙剣」「八坂瓊曲玉」の三種の神器が必要です。これ等の宝物は，いくつかの国のどこかに隠されており，ルートによっては鎌倉につくまでに手に入らない場合もあります。

主人公の景清のステータスは，攻撃力である「剣」，生命力を示す5本のロウソクで画面左下に表示されている「命」，そして命が無くなると落とされる黄泉の国で『地獄の沙汰も銭しだい』と蘇生の役にたつ「銭」の三つがあります。これらは敵などを倒すと出現する，紫，緑，青，茶色の玉を集めることでアップさせることができます。また，ボーナス・ステージで大量に集めることも可能です。

(次号につづく)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

THE CURSE OF MARS

事は，神のみの存在する天界から起こった。

天界ではアポロンを次いで神々の司となる王位継承者としてマーキュリー，ビーナス，アース，マーズ，ジュピター，サターン，ウラヌス，ネプチューン，そしてプルトの名が挙げられていた。事もあろうに，王の座を目の前にした神々の間で，その地位を争う戦いが勃発してしまったのだ。

地をも揺るがすような闘争が繰返され，神々自身も，天界も荒廃の極みに達した。そして，王座には既にその風貌すらも，かつての神としての存在を否定するかのように醜く変り果てた，邪神〝マーズ〟の姿があった。

その邪な欲望を満たすために地上界の支配をも企んだ邪神〝マーズ〟は，目の前に傷付き横たわっている8人の神を次々に石像に変え地上界へと放り出したのであった。

かつて歓びと豊饒をもたらしていた神々が消え去り，邪神のどす黒い欲望の影に覆われた地上には，飢えに苦しみ，我がもの顔にうろつきまわる魔物や魔生物に怯える人々がいた。ある日のこと，一人の少年が半ば土に埋もれ草に覆われた一体の石像を発見した。

その石像こそ，地上界にマーズの手によって打ち捨てられた8人の神の一人，アースの変り果てた姿だったのである。

人々は，やがてこれを崇め，1日も早く元の心安らかに日々の営みのできる世界に戻ることを願って祈りを捧げるようになった。

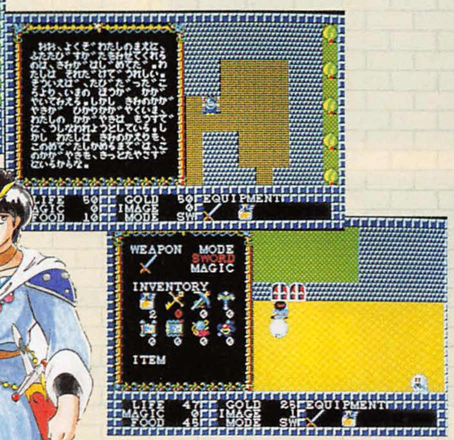
それは，いつものように，恐怖に支配された暗黒の夜が明け，人々が石像の前にぬかずき一心に平安を祈っていたときに起こった。突然石像が輝きはじめ，うろたえ逃げまどう人々の前に神神しい本来の姿に戻ったアースが甦ったのである。

アースは，平れ伏す人々と援助の手をさしのべてくれたその地の王に向かって話はじめた。

「あなた方の願いと祈りが私を邪神の呪縛から解放してくれた。地上にあって神としての力を奪われた自分ではあるが，いずこにかある7体の石像を見出だし，それを救出し，邪神マーズを倒して平和を取戻すつもりだ。」

かくして，アースの冒険への旅立ちとなったのである。







このゲームは九つの国を舞台に展開されます。

一つの国に必ずあると伝えられる謎の地下洞窟，プレイヤーを助けてくれる数々のアイテム，壮快感のある体当り戦闘シーン，重要な情報を教えてくれる村人達と，見せ場はタップリ。

アドベンチャー的要素を重視し，めんどうなレベルアップやお金かせぎ作業はありません。国と国の間はワープ路でつなぎアクション的なスピードで楽しめるARPGにしあげました。

4段階調整付きの高速4方向スクロール，PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。

マーズ
for X1シリーズ/turbo
5インチFD/テープ
近日発売!!

Issural
イシュラル

Issural ~The Story of Calvan~ for X1開発快調

伝説の昔，創世の神イシュラルより贈られし
魔法の石〝カルヴァン〟
カルヴァンを受けし者，この世の王となる。
初代国王亡き後，カルヴァンを受けんとする者，
二人現わる。
統治官ウェールズ，そして魔法使いファラド
二人の対立を期に国は別れ
神イシュラルの裁きがくだる。
月と太陽の重なる時，カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

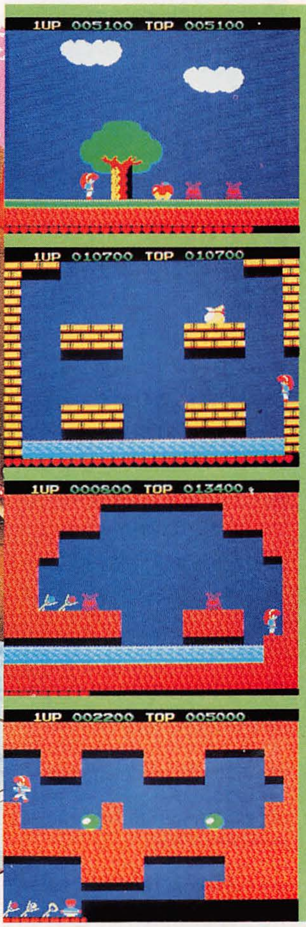
失われた魔法の石カルヴァンを取戻すべく，あなたは信頼のおける3人の仲間を連れて旅にでる。物語が進むにつれて明らかになる謎。その全てを解き明かした時，あなたは神イシュラルに会うことがかなうだろう。

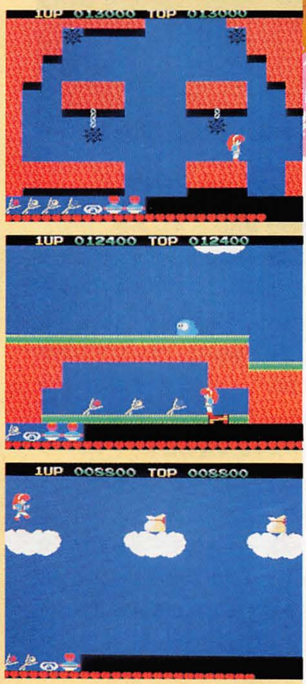
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

アスレチックアドベンチャーゲーム「ソフィア」

大好評発売中







ちょっと風変わりなゲーム『ソフィア』がMSXバージョンで発売になりました。どこが風変わりかというと……早い話が“アスレチック・アドベンチャーゲーム”なのです。

主人公は，可愛い女の子『ソフィア』。襲いかかってくる敵キャラクターなんかは，ジャンプでかるーくかわしちゃう元気ものです。恐ろしいトラップもなんのその。うっかりハマりこんでしまったパラレル・ワールドから脱出するため，元の世界に戻るのに必要な“クリスタル”を求めてガンバります。

ファイト！ファイト！ソーフィーア！

総面数150もの広ーいマップと，ノリのよいBGM，そして誰にでも楽しめる，ゲーム設定が自慢のDEMPAオリジナル・ゲームです。

このゲームをプレイすると，元気になります。

Parallel World Tripper
Sofia
ソフィア

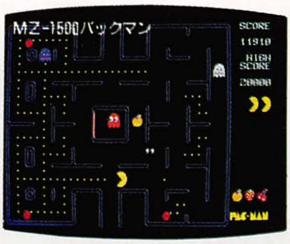
for MSX/2 (16K以上) (メガROM) 標準価格5,300円

㊟ナショナルCF-3000には対応しておりません。

好評発売中		
MZ-1500版	QD	4,800円
X1シリーズ/turbo版	5FD	6,200円
	T	4,100円

遊気凛凛

マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

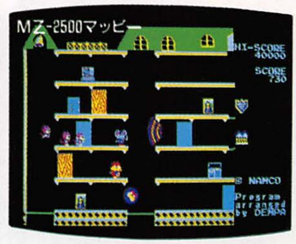
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀リゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。（PC-8001Nモード版をのぞく。）

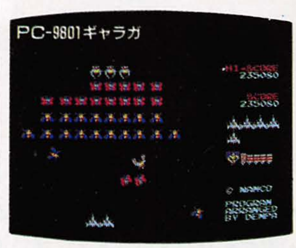
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品をとりもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ……各定価6,800円 3.5インチ……定価6,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

このゲームもナムコが創りだしたゲームを革新させた作品です。縦スクロールと空中、地表の2次元でプレイする同タイプのゲームはたくさん発表されましたが、いまだにゼビウスをしのぐものはありません。

- **X68000** 5インチ……定価6,800円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円



TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

PC-8801mkIISR(以上)版も制作中です。

- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円

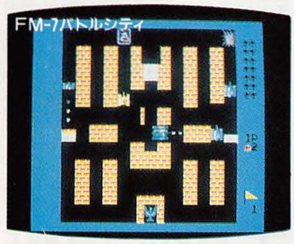


BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

この作品は、ナムコから、1981年に発売された話題作です。

- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円

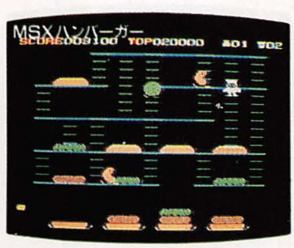


BATTLE CITY

バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ! 2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER

バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

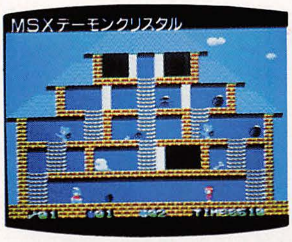
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン ラバーは©DATAEASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

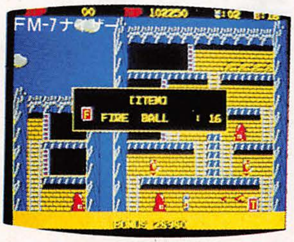
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- **MZ-1500** QD……………定価4,500円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **PC-8801mkII/mkIISR** テープ·定価4,000円
- **PC-8801mkII/mkIISR** 5インチ……………定価6,200円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ·定価4,000円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- **MSX** ROM……………定価4,800円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- **FM-7/77** テープ……………定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……………定価6,200円
- **MZ-1500** QD……………定価4,800円
- **X1** テープ……………定価4,100円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- **PC-8801シリーズ** 5インチ 定価6,200円
- **MSX** メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

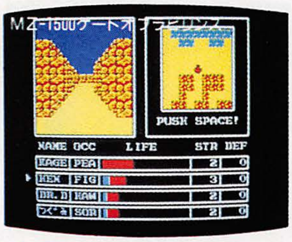
- **PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR** テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- **PC-8801/mkII/SR** テープ 定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- **PC-8801/mkIISR** 5インチ……………定価5,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ·定価3,800円
- **X1D** 3インチ……………定価5,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

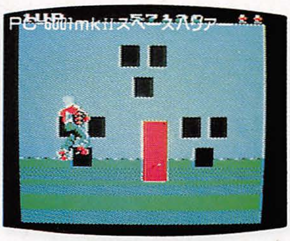
- **PC-8801/mkII** 5インチ……定価6,500円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……………定価6,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ·定価4,300円
- **FM-7/NEW7** 5インチ 定価6,500円
- **FM-77/AV** 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

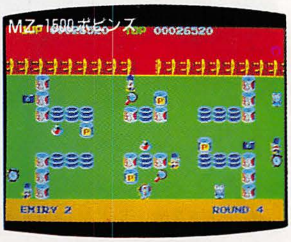
- **MZ-1500** QD……………定価4,800円
- **X1** テープ……………定価4,100円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- **MSX** メガROM……………定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- **PC-6001mkII/SR** テープ·定価4,100円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,200円
- **X68000** 5インチ……………定価6,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- **MZ-1500** QD……………定価4,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ·定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ…定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- **MZ-1500QD**……………定価5,300円
- **X1** テープ……………定価4,300円
- **X1 turbo/F/G** 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE



総計2,000名豪華商品プレゼント

独眼竜政宗 国盗りクイズ

期間 昭和63年4/5〜昭和63年5/10

「独眼竜政宗」には奥州統一(ゲームクリア時)の政宗の年令によって5つの異なるエンディングが用意されています。

今回は、この5つのエンディング画面に表示されるナムコット新聞の見出しのうち、統一時の年令が①45才〜54才、②55才〜64才、③65才〜81才の場合に表示される言葉を見つけて下さい。

答えのわかった方は、(例)に示すように官製ハガキに3つの答えと、住所、氏名、年令、電話番号を記入のうえ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
㈱ナムコ ナムコット国盗りクイズ係宛

(例)



答え
35才〜44才 待ってろ秀吉
45才〜54才 ○○○○○○
55才〜64才 ○○○○○○
65才〜81才 ○○○○○
住所
氏名
年令
電話番号

に送って下さい。

正解者のうち、抽選で総計2,000名様にナムコット特製オリジナルグッズが当たります。

©NAMCO ALL RIGHTS RESERVED.

※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　(送料200円)



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円　(送料250円)



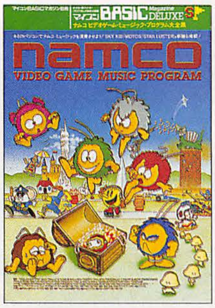
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　(送料250円)



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　(送料250円)



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　(送料300円)



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　(送料250円)

パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，300局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！

B5判　定価1500円(送料250円)





BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　(送料350円)

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円 (送料250円)



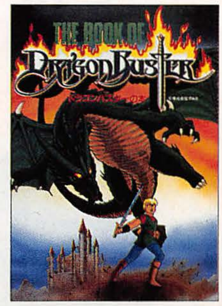
チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！ A5判
定価1500円 (送料250円)



チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！ A5判
定価1600円 (送料250円)



レスキュー！ AVG & RPG
山下　章先生がキミの難問題をヘルプ！ A5判
定価1300円 (送料300円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円 (送料250円)

レッツ プレイ！コンピュータ・ミュージック

パソコン＋シーケンス・ソフト＋MIDI楽器という構成で，キミのパソコン・システムはプロのミュージシャンと同等の機能，性能になる！黄土高原，ダライアスの打ち込みデータも載った，パソコン・ミュージシャンを目ざす，キミのための本。MIDI，FM音源についての知識は，この一冊で十分。大好評発売中！

B5判 **定価1500円(送料250円)**





ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！ A5判
定価2300円 (送料250円)



ALL ABOUT namco II
バラデュークからローリングサンダーを掲載。A5判
定価1800円 (送料250円)

編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



BASICマガジン DELUXE Ⓥⅱ
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載。
定価1500円 (送料350円)



BASICマガジン DELUXE Ⓥⅲ
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載。
定価1500円 (送料350円)

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

大阪本社	☎(06)203-3361	松本支局	☎(0263)36-2266	広島支局	☎(082)228-5581
西部本社	☎(092)431-7411	静岡支局	☎(0542)54-6405	高松支局	☎(0878)61-3111
札幌支局	☎(011)641-5591	名古屋支局	☎(052)261-4541	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	金沢支局	☎(0762)63-8661	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(0252)45-2526	京都支局	☎(075)221-8021	鹿児島支局	☎(0992)26-3630
関東総局	☎(0273)26-3206	神戸支局	☎(078)391-5885		

パソコン BBS電話帳

コンピュータ「通信」ユーザー必携

1988年 春号

大好評発売中



361局のパソコン通信ネットを詳載

B5判422頁
定価1,500円
（送料300円）

『パソコンBBS電話帳』1988年春号が発刊になりました。この本は、全国に設置されたパソコン通信局の運営者の御協力をいただいて、アクセス電話番号、運用時間、入会手続き、通信制御手順、サービス内容などを詳しく紹介したもので、全361局を網羅し、我が国では最大の情報量を誇ります。

もちろんパソコン通信をこれから始めようという読者のためにパソコン通信の基礎知識、必要な機材、操作手順などをわかりやすく解説したページもありますから、この一冊で君もネットワーカーになれます。

パソコン通信ネットを作って、自らシステム・オペレータになってみたいという人には、ホスト局用のソフトの紹介や、シスオペの仕事、心構えなどを紹介したページと、各BBS局から寄せられた「シスオペから一言」というコラムに書かれた体験から生れた意見や、提言が役に立つでしょう。

アマチュア無線を使ったRBBS、パケッター・リストも掲載されています。

便利な50音ABC順、地域別、ゲスト運用可、DDX対応局などの索引もあります。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック II



大好評発売中!!

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン「LET'S PLAY!コンピュータ・ミュージック」の第2弾です。今回は，低価格と高性能さで注目を集めているMIDI音源"MT-32" の徹底解説やPC-88とMIDIとをつなぐノウハウなどの解説記事を満載。また，天空の城ラピュタなどおなじみの名曲17曲のMUSIC DATAと楽譜を掲載しました。コンピュータ・ミュージックのファンには見逃すことのできない一冊です。

B5判242頁
定価1500円
送料250円

主な内容

INTERVIEW
コンピュータ・サウンドの第1人者　久石　譲

新製品レポート
噂のミュージック・パソコン"ATARI1040ST"

コンピュータ・ミュージック入門講座
PC-8801で音楽する 例題曲はYMOの『ライディーン』

128プリセット音，30のPCMリズム音搭載!
驚異の低価格、高性能MIDI音源"ローランドMT-32"大研究

デジタル音源最前線
サンプラのA～Zまで

作品レコーディングの決め手
コンピュータ多重録音講座

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

打込めば，そのままプロなみの演奏が!
MUSIC DATAリスト

ホワイトサマーby SEGA，スラッグ溪谷の朝by久石 譲，シータの決意by久石 譲，幕末未来人のテーマby樋口康雄，ミッドナイト・ランディングby TAITO，風の伝説by久石 譲，バブルボブルのテーマby TAITO，スナフキンの歌by宇野誠一郎，マキシマム・パワーby SEGA，宿命by菅野光亮，ゴー！スペース・クルーザーby 大野雄二，ジムノペディ1番byエリック・サティ，レインボーアイランドby TAITO，ファイナル・テイク・オフby SEGA，グラディウスbyコナミ，スペースハリアーby SEGA

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15

CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G & R.P.G III

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

大好評発売中!!



主な内容

- めぞん一刻
- うる星やつら
- イース
- サイキックウォー
- ウィザードリィ
- GAME MUSIC 楽譜集
- GAME MUSIC プログラム集

B5判290頁
定価1800円
送料300円

皆さん待望の「チャレンジ！パソコンA.V.G&R.P.GIII」が発売になりました。今回は，“めぞん一刻”，“うる星やつら”,“イース”，“サイキックウォー”，“ウィザードリィI，II，III”といったAVGとRPGの大作をとりあげています。ドーンとした記事のボリュームと，濃い内容に注目してください。

このシリーズも，第3弾。山下 章先生は『各ゲームに込められた，いろいろなことがらを本にまとめようとすると，最近では，それぞれが一冊の本になるくらいの情報があります。この本ではソフトハウスへの取材も行ない，皆さんがゲームを楽しむと同時に，制作サイドの思い入れや，ゲームを通してプレイヤーに伝えたかったことなども感じ取れるような記事を全力投球で書いたつもりです。』と話しています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

完ぺき主義の先生らしく，ますます充実しているゲーム・ミュージックについても，ソフトハウスの皆さんや，ベーマガの，ミュージック関係の先生方の協力を得て楽譜をバッチリと掲載しました。

この本の執筆をして，山下先生は『映画や小説と同じように，ゲームも芸術作品としての評価を得られる日はそう遠いことでは無いことを確信しました。ボクも第4弾，第5弾と，次々にすばらしい作品を産みだしているソフトハウスの皆さんに負けない本を書き続けていきたい』と，新たな意欲に燃えています。

キャラクターのドット絵なども満載して，大好評発売中です。

ぜひこの本をお読みいただき，より深く，より楽しくゲームに取組んでください。

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

PAPER 読んで楽しめるAVG！売れています！

ADVENTURE

おかげさまで[1]，[2] 2冊になりました！





どちらもA5判160頁　定価780円（送料250円）です

「ベーマガ読者なら，わかってくれると思うけど，ゲームブックの愛好家の皆さんがどんな評価をしてくれるだろうか…」

ペーパー・アドベンチャー[1]を発行したあと編集部では，一抹の不安を抱きながら，売れ行きを見守っていました。

愛読者カードを見る限りでは『とても中身の濃い本だった。[2]も[3]も[4]も発売されたら買います』（東京都品川区・山口眞一君）の感想に代表されるような，うれしいものばかりでした。

1月もおしつまったある日のこと，いつもは冷静な，手塚一郎先生が，編集部に顔をだすなり，「これを見てください！」と少し興奮気味に雑誌の書評欄を開いたのです。

そこには，ペーパーアドベンチャーのことが，大変好意的に紹介されているではありませんか。しかもその雑誌は，ファンタジーファンなら，必ず読んでいるという，社会思想社発行の月刊誌『ウォーロック』だったのです。私達はとても嬉しくなりました。投稿者の皆さんの力作が，専門の雑誌で評価されているのですから。

ベーマガのコーナーをずっとささえてきてくれた，読者の皆さんと共にこの喜びをわかちあうために，『ウォーロック』編集部にお願いして，その内容を御紹介させていただけることになりました。

以下は，その書評です。

この本は，雑誌『マイコンBASICマガジン』に連載されている読者投稿の「ペーパーアドベンチャー」を1冊にまとめたもの。

ペーパーアドベンチャーとは要するにゲームブック。ただ“本”というには，あまりにも小さいわけ。この本に収録されている29作品のほとんどは100パラグラフ前後。長いものでも150パラグラフ。「そんな少ないパラグラフで面白いものができるわけない！」と決めつけるのはちょっと待った。確かに凝ったことはできないかもしれないけれど，案外面白いものに仕上がっている。

推理もの・時代物・SF・ファンタジーなどさまざまな趣向の作品が29編。ゲームブックではちょっとできないパロディもあったりして，なかなか新鮮な味わいがある。

巻末にはペーパーアドベンチャーを創るためのアドバイスもある。ゲームブックを書こうという人にも参考になるだろう。

『ウォーロック』編集部の皆さん，それから書評を書いていただいた小泉雅也さん，ありがとうございました。第3弾もハリキッテ編集します。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111

FM-7/77/AV プログラム大全集

FM-7/77シリーズ用
ソフト71本を満載！

キミにもパソコンゲームが作れる‥
大好評発売中!!



B5判272頁　定価1,500円（送料250円）

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザー待望の，プログラム大全集が発売になりました。71本にのぼる厳選された作品を満載。マイコンBASICマガジンの誌上ではリストの長さで掲載できなかった超力作や，アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲーム，また，6809逆アセンブラ，パターン・エディタ等のベテランにも手応えのある実用プログラムも掲載しています。

その他，すぐに役立つF-BASIC講座，FMミュージック講座などの解説記事。愛機のグレードアップ計画に便利な，周辺機器とソフトウエアの紹介コーナー等FMユーザーには見逃せない情報も載っています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社　出版販売部　〒141　東京都品川区東五反田1－11－15　☎03(445)6111

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

書籍版

大好評発売中



これでナムコゲームのすべてがわかる！
前作「オールアバウトナムコ」の続編!!
A5判(書籍版)で再登場

A5判
定価1,800円
(送料250円)

(内容は別冊版(B5判)と同一です)

■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険～時の鍵伝説～・SUPER XEVIOUS～ガンプの謎～・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ(本文496ページ)のすごい本！：前作の「オール アバウト ナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

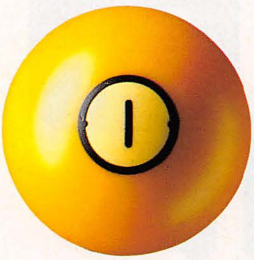
■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう(最初は400ページくらいの予定だったんですよ)で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

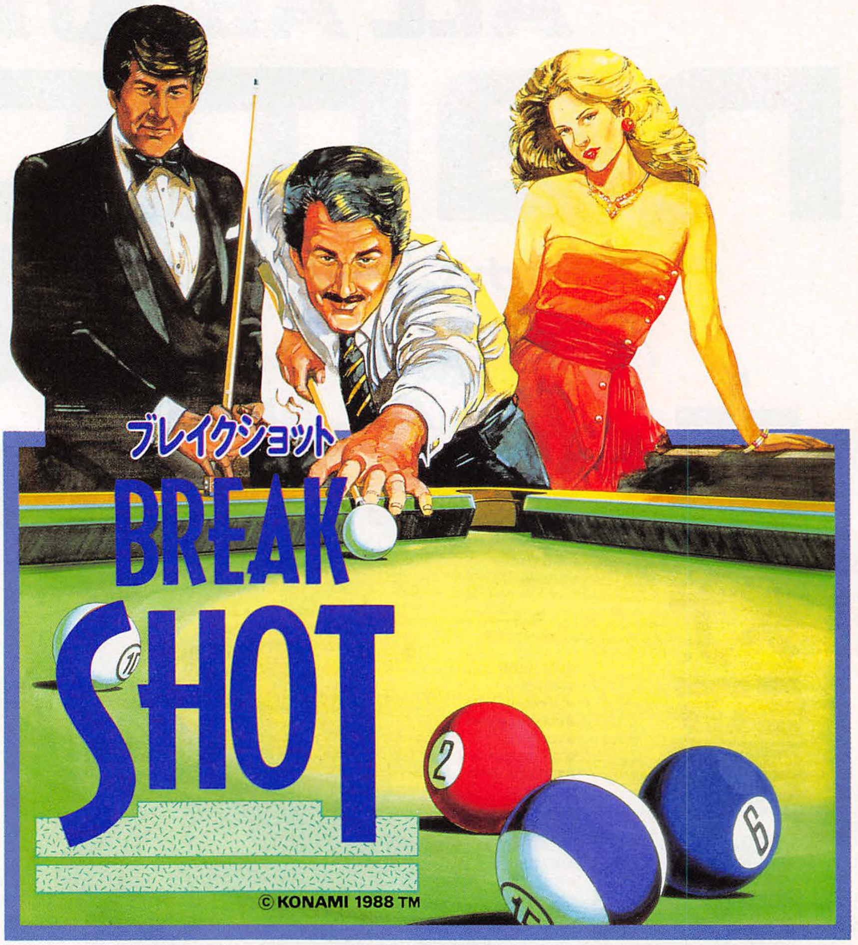
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

KONAMI

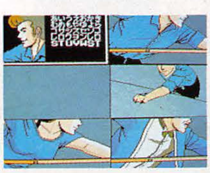
「春一番の大ヒット！コナ

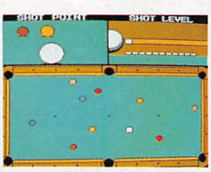


カコーン。



ストーリー&シミュレーション！ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!





MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　今春発売予定

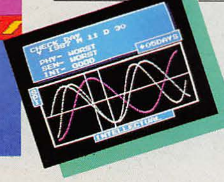
『ビデオハスラー』から約4年、─永い沈黙を破って新登場！ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ！

ミニゲームのおまけ付！楽しいゲームをもっと楽しく!!

コナミの新10倍カートリッジ



MSX1,2対応　1Mビット＋64KビットSRAM
5,800円　※ご注意下さい！コナミの新10倍カートリッジは、コナミのソフトにしか対応しません。　絶賛発売中



SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能！バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる！うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!

面白すぎてゴメン、突然の緊急発売！

パロディウス

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　今春発売



そなた、夢のプログラマー「タコ」。かたや、宿敵「バグ」。??? ジョーダンみたいなギャグシューティングしません？

ミのスポーツシリーズ」

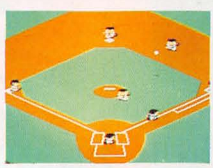




カキーン。

めざせ日本シリーズ！キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3モード選択制、マルチウィンドーを駆使した機能的な画面、バラエティにとんだBGM……さらにスターティングメンバーの入替えも自由に行なえるなど、プロ野球のすべてを、完全シミュレート！





MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　4月上旬発売

●画面は、開発中のものです。

空前のスケールで、MSX界侵攻中！

サラマンダ

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
6,800円　絶賛発売中



マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリー！常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される！

シャロム 魔城伝説完結編

MSX対応　2Mビット
5,980円　絶賛発売中



登場人物174人、全600画面。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!

週間テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-851-3000
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
北陸地区
新潟：025-229-1141
四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
●MSXマークはアスキーの商標です。

ヤシャ

YAKSA

──────────時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない。

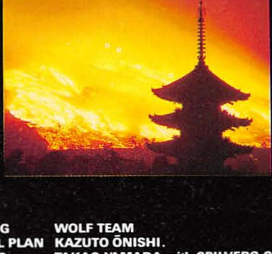
◆戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン！◆ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！◆会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！◆完成度を極めたオリジナル・ミュージック全15曲！

好評発売中！

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応¥7,800 FM77AV専用¥7,800 PC-98シリーズ(RAM256K以上)¥7,800 MSX2ディスク版(RAM64K、VRAM128K)¥6,800

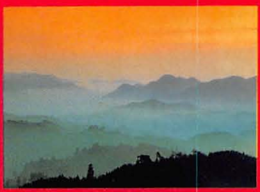
4月上旬発売決定！

MSX2ROM版(RAM64K、VRAM128K、2メガROM使用)¥7,800



STAFF

PLANNING	WOLF TEAM
ORIGINAL PLAN	KAZUTO ŌNISHI.
SCENARIO	TAKAO YAMADA with SPILVERG CLUB
MUSIC	MASAAKI UNO.
ART	KATSUO MINAMINO. MAKOTO TAKAHASHI.
PROGRAM	MASAHIRO AKISHINO. MASARU HANAWA. HIROSHI FUJINISHI.
GAME DESIGN	MASAHIRO AKISHINO.



最空、伊織
伝説の時が甦える。

YAKSA 外伝I

円月心覚書

近日発売 ¥4,800

YAKSA 外伝II

九条院家の呪い

新春発売予定 ¥4,800

YAKSA 外伝III

天空への旅立ち

新春発売予定 ¥4,800

◆音声合成と映画的演出、本編では語り尽くせなかったバック・ストーリー！◆本編の進行指針を示す指南モード！◆新たに書き下ろしたオリジナル・ミュージック3曲！



この外伝シリーズはYAKSA本編がないと使用できません。PC-88R/Hシリーズ・PC-98シリーズ・FM-77AVシリーズ順次発売！

●1ドライブ対応●純正ドライブ以外での動作は保障いたしません。
●画面写真はPC-88シリーズのものです。
●お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18-209 TEL.03(269)8650

マイコンBASICマガジン創刊70号記念特別企画

VIDEO GAME GRAFFITI

ビデオゲーム・グラフィティ スペシャル版

Written by 見城こうじ

今月はベーマガ創刊70号の記念号。早いものでもうそんな号数になるんですか。と言っても僕がベーマガを読みはじめたのは実はスーパーソフト・マガジンが付録につく少し前の号から。その頃にMZ-700を購入する機会があってパソコンに興味を持ちはじめた時期だったんですよね。

今月は創刊70号特別企画として，ベーマガ創刊当時のビデオゲーム界のようすを紹介してみようと思います。

さて，ベーマガの創刊というと'82年7月。ここに来てはたと困ったのが，「こ，これはVGGコーナーで今年の1月号に特集した記事と内容がダブってしまうではないか」ということ（この年のキャラクター・ゲームの特集をしてしまったんですよね)。そういう訳で今回は紹介するゲームの幅を広げ，ある程度前後の歴史の流れとも関連させてお話を進め，同時にカラーで当時のゲーム・カタログを読者のみなさんに楽しんでいただくことをメインとしてお送りしていきたいと思います。

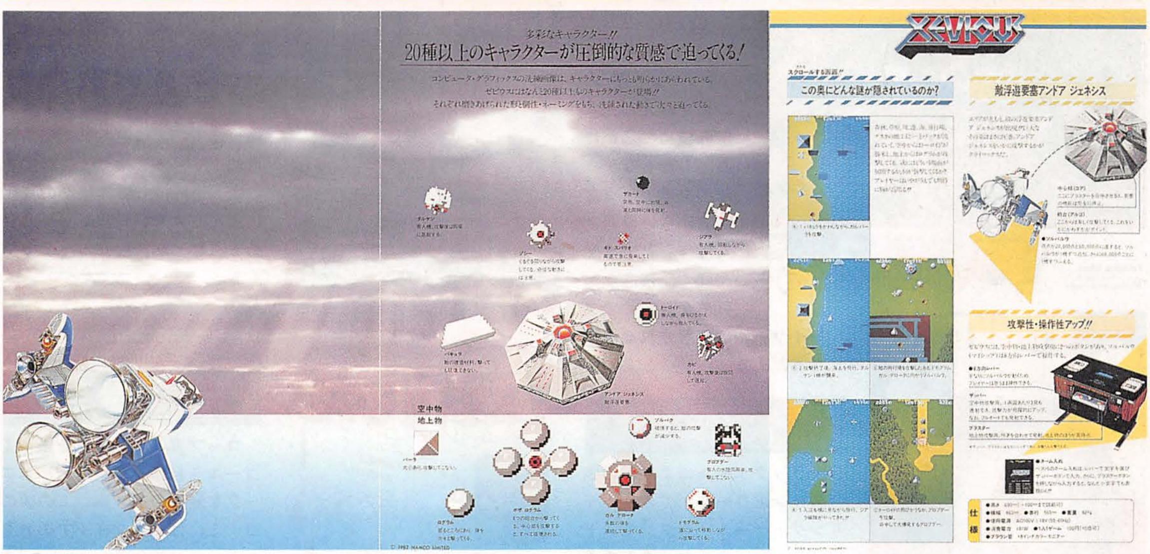
ナムコ・その黄金時代

こういう表現はあまり好きではないのですが，あえて書くと，筆者や筆者と同世代のオールド・ファン(?)にとって，当時のナムコがどのような存在であったか，ベーマガの若い読者層の人たちにはわからないと思います。

筆者などにとって，当時のナムコは別格でした。正直に言って他社とは1ランクも2ランクも見る目がちがっていました。それは，サウンド，グラフィック，キャラクター・デザイン，ゲーム性，アイデア性，ゲームのすみずみまで行き届いた配慮（はいりょ)，すべてが1枚も2枚も上手だったからです。

この頃ナムコからゲームが発売されるたびに，それは僕らにとってカルチャー・ショックでさえありました。それが『ギャラガ』『ボスコニアン』『ディグダグ』『ポールポジション』『ゼビウス』など一連の

カタログで見るベーマガ創刊当時のVGG



ゼビウス（ナムコ）

今さらゲーム内容について解説する必要もないだろう。このゲーム以降に発表された各社の縦スクロール・シューティング物のほぼすべてが何らかの形でゼビウスの形式を踏襲(とうしゅう)していると言える。当時は「ゼビウスを超えるゲームはでないのか？」がゲームファンの合い言葉のようでさえあったが，今ではゼビウスタイプのゲームは一つの基本ジャンルとなってしまっている。

作品なわけです。だからナムコに対して，失礼だと思いながらもどうしても最近のナムコに対する点数が辛(から)くなってしまうんですね。

タイトーのスポーツ物と新操作系開拓

さて，タイトーはこの頃何を作っていたのでしょう？'82年前後のタイトーのゲームの特徴を端的（たんてき）に述べれば，スポーツ物と新操作系のゲームに力を入れていた時期だと言えます。ゲーム名を挙げると，『アルペンスキー』『ストライクボーリング』『バーディキング』『ワイルドウエスタン』『フロントライン』などがそうです。

新操作系というのは具体的には，トラックボールとチャンネル・スイッチ（リボルブ・スイッチ）の2種類です。トラックボールを使用したゲームといえば，この少し前に同社から『マリンデート』がでていますが，『ストライクボーリング』や『バーディキング』のようにスポーツ・ゲームをトラックボールでプレイするという概念（がいねん）を日本で最初に用いたのはタイトーです（アメリカでは，このずっと前にＡＴＡＲＩがバスケットボールやフットボールゲームを作っている）。

一方，『ワイルドウエスタン』や『フロントライン』に代表されるのが，チャンネル・スイッチ操作のゲームです。この方式を最初に採用したのは『シェリフ(任天堂)』で，それをタイトーが受け継いだ形となりますが，最近はあまり使われていません。

また，タイトーといえば『クイックス』のゲーム大会が全国規模で開かれたのもこの頃で，これは指定のタイトー直営ゲーム・センターでなら大会期間中何度でも挑戦して記録申請ができるという形式のもので，現在の「チャレンジ・ハイスコア・コーナー」にそっくりですね。

セガ・3-Dに賭(か)ける情熱の時代

セガといえば'82年当時は３－Ｄばやりで，大型機『サブロック３－Ｄ』『ズーム909』が，続けて発表され話題になった年です。とくに『サブロック３－Ｄ』は，ビデオゲーム史上でも数少ない乗員の視点に立った３－Ｄゲームとして印象に残った作品です（つまり画面上に自機が見えていない）。

その一方で『ザクソン』『ティップタップ』といった異色作もこの頃の作品です。

ビデオゲームを分類する際の一つの方法に「プレイヤーの視点」があります。まず自機の視点もしくは自機の後方からの視点，いわゆる３－Ｄ物のことを「フロント・ビュー」といいます。そして『グロブダー』や『モトス』のような上からフィールドを見おろした視点を「トップ・ビュー」，『バブルボブル』や『フェアリーランドストーリー』のような横からの断面図的な視点を「サイド・ビュー」といいます。そして最後にもう一つ，自機を斜め上から見た視点「ハーフサイド・ビュー（確か斜投影法とかいう視点でもある）」があります。前置きが長くなりましたが，それがこの『ザクソン』であり『ティップタップ』なのです。この視点のゲームもゲーム史上大変少なく，当時のセガの新ジャンル開拓への意気込みがうかがえます。

山椒は小粒でもピリリと辛かったコナミ

この頃ポスト・ナムコを狙えるメーカーとして注目されていたのが，このコナミでした。『ジャングラー』『ツタンカーム』『プーヤン』『タイムパイロット』『ロックンロープ』『ジャイラス』等，そのユニークなゲーム・アイデアもさることながら「音のコナミ」の頭角はすでにこの頃あらわれていたと言えます（『プーヤン』のハイスコア・ミュージックなんか涙ものでした）。

アイレム最盛期の幕開け

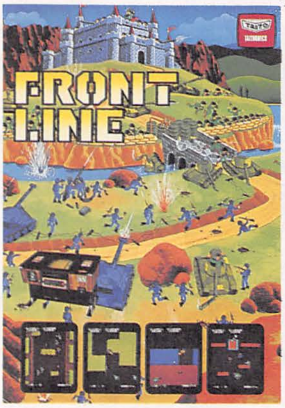
この時代がアイレムの最盛期だとか言うと『ロードランナー』シリーズ・ファンや『Ｒ・タイプ』ファンに怒られそうですが，

ボスコニアン（ナムコ）



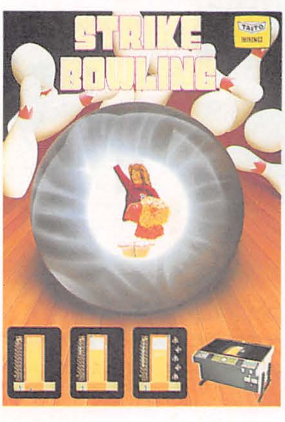
レーダーを頼りに広大な宇宙空間に散らばる敵基地を破壊して回る壮大なる8方向スペース・シューティング・ゲーム。当時も，そして今もゲームの主流を占める単なるパターン・ゲームの域を超えた完成度の極めて高い作品。しかしながらそのマニアックな内容から「早過ぎた傑作」という感が強く，残念ながらあまり多くのプレイヤーには理解されなかったと言える。

フロントライン（タイトー）



レバーで歩兵を操作，チャンネル・スイッチで弾の方向を決定して撃つことのできる戦闘ゲーム。その他の大きな特徴は，進行途中の道に置かれている戦車に乗り移るということができる点。当時にしては地形の変化に富んだスクロール画面が楽しめる点などが新鮮だったようである。

ストライクボーリング（タイトー）



トラックボールにより玉の強弱のコントロールができるボーリング・ゲーム。ボタンでストレートとフックをセレクトすることもできる。高スコアをだすと最高3回までリプレイが可能な親切設計となっている。ストライクをだすとチアガールの応援のデモがでるのが特徴。

ロックンロープ（コナミ）



ロープガンでロープを張ってゴールを目指すという実にユニークな発想のゲーム。この頃のコナミには基本アイデアのおもしろい物が実に多い。ロック（幸運の鳥）をつかまえることが目的で，全4面でループとなる。サウンドもやはり見事で全4面に各ＢＧＭがあり，面クリアおよび4面クリアのＢＧＭは秀逸。

別に最近のアイレムが悪いということではなく，'82年から'83年にかけてアイレムが発表した全作品をここに挙げてみるとわかると思います。『ムーンパトロール』『ジッピーレース』『トロピカルエンジェル』『10ヤードファイト』と，この中では『トロピカルエンジェル』が，やや難易度の高さなどからとっつきが悪かったかな，という程度でハズレゲームがありません。

大体どんなメーカーのどんな時期を調べてみても，発表するゲームが続けざまに4作も5作も名作ぞろいなんていうノリのよい時期はそうそう見られるものではありません。このあとアイレムは『ロードランナー』シリーズ，『スパルタンX』等の発表へと続くわけですが，流れとして見た場合密度の濃さは，この時期にかなわないのではないでしょうか。

今とはずいぶんとちがうSNK

初期のSNK（＝新日本企画）というのは現在とはかなり異なったイメージを持ったメーカーで，この時期はまだその初期のイメージが色濃くでていましたが『ファンタジー』『ラッソ』『ジョイフルロード』などキャラクター・ゲーム色の濃い作品が主流でした（さらにさかのぼると『オズマウォーズ』『サスケvsコマンダ』『サタンオブサタン』『バンガード』等シューティング物ばかりになります）。

しかしながら，SNKは，このあと過渡期を迎えることになり，'85年に『T・A・N・K』『ASO』『怒』等発表するまで低迷期が続きました。

デコ・カセットシステムの最盛期

なんだか最盛期の大安売りみたいになってきましたが，実際活気のあるいい時代だったんですよ。この頃のデータイーストはカセット・システムというROM交換ならぬカセット交換によるシステムですべてのゲームソフトを供給していました。内容的にも『プロゴルフ』『プロテニス』『ハンバーガー』『バーニン,ラバー』等ヒット作が目白押しです。

しかし同時にデコカセのハードウエアが通用していた最後の時期でもあり，ここから1～2年もたつと正直に言ってデコカセのハードは，他社のハード技術に追い抜かれ，そして'85年の『バルダーダッシュ』を最後に見ることはなくなります。

コミカル・ゲームのユニバーサル

この頃のユニバーサルと言えば『レディバグ』『スナップジャック』『Mr.Do！』『Mr.Do！vsユニコーンズ』等，コミカル・ゲーム，キャラクター・ゲーム命！というメーカーでした。

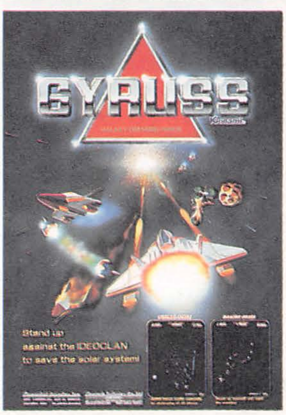
まあ，ここで『Mr.Do！』シリーズの話をはじめるといくらページがあっても足りないので，今回は深く突っ込みません。その代わりというのも変ですが，大変珍らしい『Mrs.ダイナマイト』などの没ゲーム・カタログを紹介したいと思います。

その他のメーカー

『ドンキーコングJr.』『ポパイ』『マリオブラザーズ』等の任天堂，『カンガルー』『アラビアン』のサン電子，『リバーパトロール』『ザ・パーカッサー』『バウンティ』『ファンキービー』等のオルカ，その他細かいところまで挙げるとキリがありませんが今回はこのへんでー。

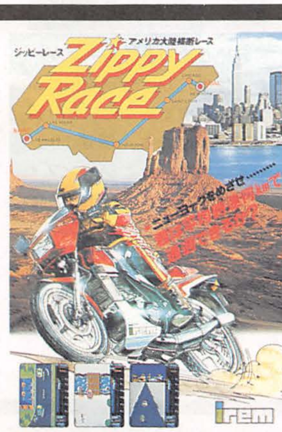
求む！

かなり以前にVGGコーナーで予告しましたVGG別冊『VIDEO GAME HISTORY』が，ただ今企画進行中です。その制作のため現在OLD GAMEのカタログもしくは，それに準ずる資料を編集部で必要としています。できれば今回紹介した年代よりさらに古い物に関してお持ちのかたがいらっしゃれば，お譲りまたはお貸しいただけませんでしょうか。



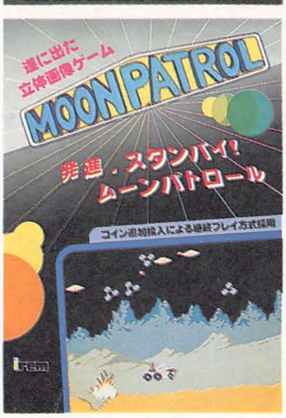
ジャイラス（コナミ）

画面の外周を回転軌道を描いてグルリと移動できるという奇想天外な基本コンセプトを持ったスペース・シューティング・ゲーム。そのポップなサウンドに引き込まれてのファンは多い。チャレンジング・ステージその他随所に『ギャラガ』の影響を受けているのも特徴の一つ。



ジッピーレース（アイレム）

オートバイを操作し，アメリカ大陸横断を目指すレースゲーム。通常はトップ・ビュー（上から見下ろした視点）でゲームが進められ，チェック・ポイントが近づくと3―D風の画面に切り換わる。また，1レースごとにバイクの排気量が500→750→1200ccとあがっていくのも大きな特徴の一つ。



ムーンパトロール（アイレム）

穴，岩，UFO，地雷，ロボット戦車，その他いろいろな難関を，スーパー機能をもった月面車で走破するスペースパトロール・ゲーム。背景が二重スクロールする点が当時としては大変画期的だった。強制スクロールのおもしろさをうまく生かしたアイレム最高傑作の一つとされている。



トロピカルエンジェル（アイレム）

美しい南の海を舞台にくり広げられるシミュレーション・タイプの水上スキーゲーム。3―D風の画面でゲームはタイム・トライアル方式が採用されている。主人公がビキニの女性で，リバース・ボタンを押すと背面走行でこっちを向いてくれるのが涙ものの演出であった。



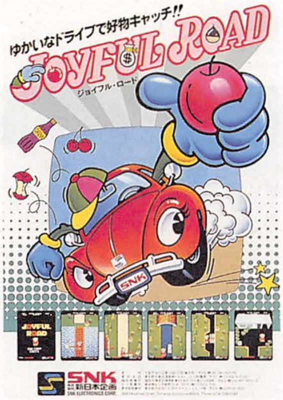
ラッソ（SNK）

カウボーイを操作して投げ縄で牛，馬，羊をつかまえるゲーム。ボタンを押すと縄が投げられて，自動的に輪が作られるのでその中に敵を閉じ込めるとOK。まとめてつかまえると高得点。リブルラブルのトレーニング・ステージのように最初にウォーミング・アップがあるのが親切。



Mrs.ダイナマイト（ユニバーサル）

'82年のAMショーで発表された作品で，残念ながら市場にでることのなかった幻のゲーム。ミセス・ダイナマイトを操作して迷路上のダイナマイトの束を拾ってセットし，モンスターを巻き込んでうまく爆発させます。



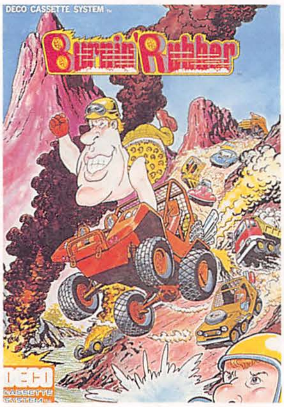
ジョイフル・ロード（SNK）

コミカルな主人公の車を操作してゴールを目指すスクロール・ゲーム。左右に手を伸ばすことによってターゲットを拾ったり，ゴミをゴミ箱に捨てたりできる。当時としてはキャラクターが全体に大きく，コミカルなイメージがよく演出された作品と言える。



GOGO！コースター（ユニバーサル）

1度VGGコーナーで紹介したことがあるが，'83年のAMショーで発表された作品で，『Mr Do'Sワイルドライド』の前身。とにかく『Mr.Do'Sワイルドライド』より数段難易度が高く，視覚的にも地味なゲーム。



バーニン,ラバー（データイースト）

壮絶な車対車のレースゲーム。体当たりで敵車を壁にぶつけて破壊することにより得点が加算される。時速100㎞を越えているとジャンプ・ボタンでロング・ジャンプができる。



スナップジャック（ユニバーサル）

タイヤのついた足が自在に伸び縮みする不思議な主人公を操作する横スクロール・ゲーム。ドットを取っていったり，エキストラをそろえたり，ユニバーサル色の濃いゲームであったが，残念ながらほとんど市場にはでまわっていない。

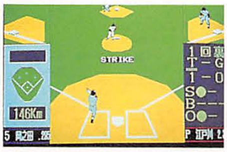
70号記念ソフトプレゼント

マイコンBASICマガジンは，おかげさまで今月号で創刊70号を迎えることができました。創刊当時は，もちろんこの『スーパーソフト・コーナー』はありませんでしたが，市販されているゲームソフトはちゃんと存在していました。ブロックくずしやインベーダーもどきなど，ノーマル・キャラクターを駆使したアクションものがほとんどでしたし，DEMPAマイコンソフトでも『ミミズの滝のぼり』なんていうオールBASICのソフトを販売していました。当時のハードウエアからすると，現在のアニメーションするグラフィックや多彩なBGMなど，まったく考えられないことでした。

現在このスーパーソフト・コーナーが存在しているのも，おもしろいゲームソフトを続々と制作してきたソフト・メーカーのおかげ，そして読者のみなさんのおかげです。今回は創刊70号を記念してソフト・メーカー各社のご協力を得て，最新ソフト，33タイトル116本をプレゼントします。ドシドシ応募してくださいね。

応募方法

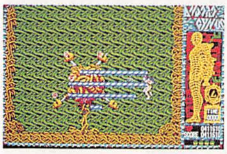
●応募は官製ハガキに限ります。ハガキの裏面に，ご希望のソフトの①タイトル，②機種名，③ソフトハウスへのメッセージを明記のうえ，下記のあて先までお送りください。あなたの住所，氏名，年令，電話番号も忘れなく！
●しめ切り：3月31日（当日消印有効）※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
●あて先：〒141 東京都品川区東五反田1—11—15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン70号プレゼント」係



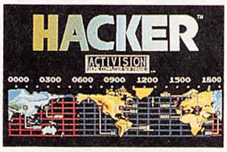
プロ野球ファン
●PC−88SR(5D)……2本
日本テレネット



神羅万象
●PC−88VA(5D)……2本
日本テレネット



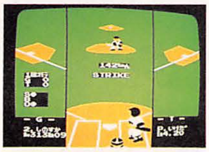
アンドロギュヌス
●PC−88SR(5D)……2本
日本テレネット



ハッカー
●MSX2(ROM)……3本
●PC−88SR(5D)……3本
ポニーキャニオン



ドラゴンバスター
●MSX2(ROM)……3本
ナムコ



ファミリースタジアム'87
●ファミコン(ROM)……3本
ナムコ



ファミリーサーキット
●ファミコン(ROM)……3本
ナムコ



アドレナリン・コネクション
●PC−88SR(5D)……5本
ビクター音楽産業



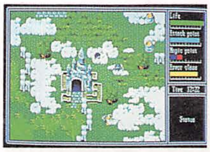
カサブランカに愛を
●PC−88(5D 要高解像度モニタ)………3本
シンキングラビット



The Man I Love
●PC−88(5D)要高解像度モニタ)……3本
シンキングラビット



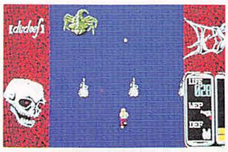
カリ・ユガの光輝
●PC−98VM(5" 2HD)……3本
T&Eソフト



ハイドライドブロンズパック
●MSX(ROM)……2本
※ハイドライドIIとハイドライド3のセットです。
T&Eソフト



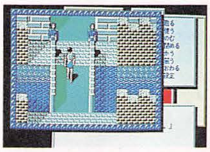
ドーム
●PC−88SR(5D)……3本
●X1(5D)……3本
システムサコム



D,
●X1(5D)……2本
テクノソフト



コムサイト
●PC−88SR(5D)……1本
テクノソフト



リバイバー
●PC−88SR(5D)……3本
アルシスソフトウェア



ラスタンサーガ
●MSX2(ROM)……3本
タイトー



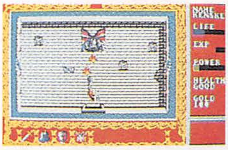
YAKSA
●PC−88SR(5D)……3本
ウルフチーム



魔神宮
●PC−98VF(5" 2DD)……5本
ザイン・ソフト



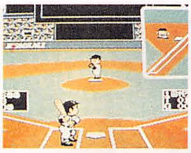
バスタード
●MSX2(FD)……5本
ザイン・ソフト



バスタード・スペシャル
●PC−88SR(5D)……5本
ザイン・ソフト



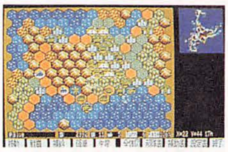
シャロム
●MSX(ROM)……3本
コナミ



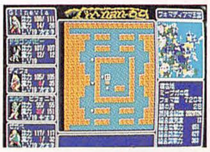
激突!! ペナントレース
●MSX2(ROM)……2本
コナミ



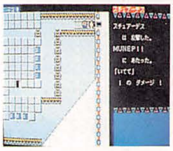
マンハッタンレクイエム
●PC−98F(5" 2DD)…3本
●PC−88(5D)……3本
●X68000(5D)……3本
リバーヒルソフト



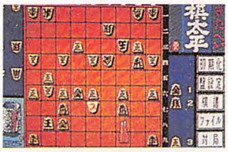
スーパー大戦略
●PC−88SR(5D……5本
システムソフト



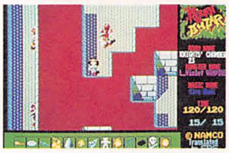
ティル・ナ・ノーグ
●PC−98VM(5" 2HD)……5本
システムソフト



闘気王
●X1(5D)……3本
スタークラフト



棋太平
●PC−98(5D)……2本
SPS



イシターの復活
●PC−88SR(5D)……2本
●PC−98(5D)……2本
SPS



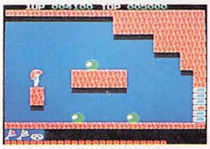
ローガス
●PC−98(3.5" 2DD)…3本
ランダムハウス



リグラス
●PC−88(5D)……3本
ランダムハウス



スペースハリアー
●X68000(5D)……3本
電波新聞社



ソフィア
●MSX(ROM)……3本
電波新聞社



シルクワーム

©テクモ

Written by
見城こうじ

『ジェミニウイング』から５か月，開発ペースが遅い分だけ発売されるゲームの完成度の高いということでは定評のあるテクモの新作『シルクワーム』の登場だ。

昨年秋のＡＭショーで同社から参考出品されていた『バックファイアー』が仕様変更されて完成となったものなんだけど，ゲーム内容的には，まったく異なったものになった。新たにプレイヤーが，ヘリとジープのいずれかを選んでプレイすることができるという（それぞれを使っての２人同時プレイも可能），興味深いアイデアが盛り込まれた。

業務用ビデオゲームでも能力のちがった主人公を選べるというゲームは少なからずあり，『ガントレット』や『臥竜列伝』，そして『ライフフォース』などもその部類に入ると言ってよいだろう。そんな中で，この『シルクワーム』は，地を行くジープと，空を行くヘリというまったく基本性能の異なった乗り物を選べるという点でおもしろい。

ストーリー

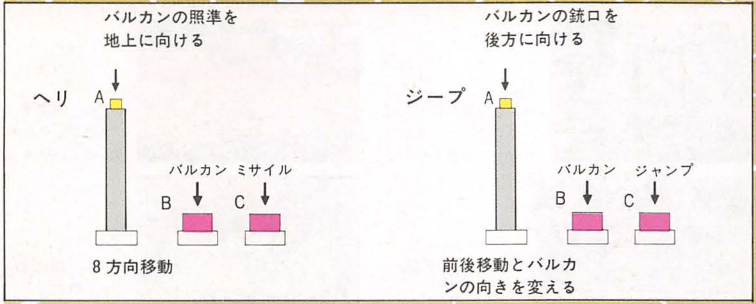
199×年，人はついに人工頭脳〝ＭＨ－Ｃ２〟を完成させた。しかし，完全過ぎたあまり〝ＭＨ－Ｃ２〟は，この地球を征服しようと全世界のネットワークをおさえ，すべての兵器をコントロールし，〝神〟として君臨しはじめた。

その頭脳を撃滅するため，最新鋭ジェットヘリ〝Ｇ－コブラ〟と重武装ジープ〝Ｂ－パンサー〟が出動した。



▲グラフィックは相変わらずテクモしている美しさ

遊びかた



《コントロールパネルの説明》



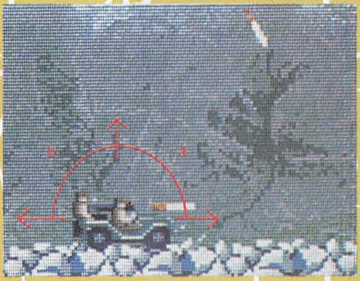
▲バルカン使用中のヘリ



▲ミサイル使用中のヘリ



▲スティック上のボタン(A)を押している間，ヘリはバルカンで地上攻撃ができる



▲通常は，スティックを動かすことによって銃口の向きを変えることができ，(a)の範囲がカバーできる。これがスティック上のボタンを押すことにより（b）の範囲がカバーできるようになる

スーパー・パワーアップまでの順番を覚えよう！

敵を倒せ!!

雑魚（ザコ）キャラをつぎつぎと撃破していくと，画面最下部中央に表示されている数字が減っていく(16進法で)。これが0になると合体キャラ〝スネークヘッド〟が登場するぞ。



▲合体キャラ〝スネークヘッド〟！ちょっと硬いが強くはないぞ

合体キャラを破壊せよ！

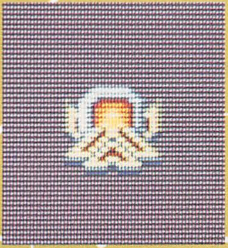
合体キャラ〝スネークヘッド〟を破壊すると，「ツイン」，「ターボ＋連射」，「ボーナス」の３種類のアイテムが出現する。これらのアイテムを取ることにより，各種パワーアップやボーナス・ポイントが得られると同時に，画面左上部に表示されている「階級章」が少しずつ変化するんだ。



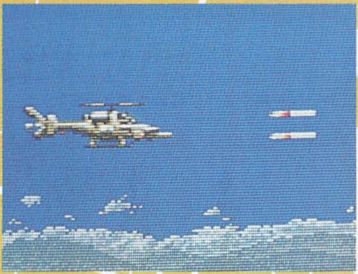
▲「ツイン」。バルカンがツインで撃てるようになる



▲「ターボ＋連射」。自機のスピード・アップとフルオート射撃ができるようになる



▲「ボーナス」。10,000pts もらえる



▲「ツイン」を持ったヘリ



▲「ツイン」を持ったジープ



▲「階級章」は段階を追って変化していく

階級章が16回変化するとスーパー・パワーアップ！

階級章が変化するというのは，つまりアイテムを何個取ったかという印。アイテムを16個取ると階級章の変化は止まり，この時点で主人公はスーパー・パワーアップの状態になるぞ。これは実に単純明快，「ツイン」と「ターボ＋連射」のアイテムが死んでもなくならなくなるんだ。



▲ボスキャラ〝マッターホルン〟。弱点は頭部だが，他にも弱点があるとかないとか…？



▲この大型ヘリは名を〝クエープター〟という。破壊不能。小さなヘリをバラまいていくイヤなヤツ



▲ボスキャラ〝ブーナー〟。本体に弾を撃ち込んでもやっつけられるが，ジープからしか狙えない弱点があるぞ



▲このキラキラしているのは〝ロックス〟。取ると一定時間無敵。破壊すると画面上の敵が大爆発。さあどっちを選ぶ？

テクモと言えば忘れちゃいけない……？

写真のキャラクターは，ある場所に隠された100,000ptsの隠れアイテムだ。これはボーナス・ポイントが加算されると同時に，階級章をマックスにしたときに得られるスーパー・パワーアップと同じ効果が１発で得られるんだ。どこにあるか見つけるのはキミの腕しだい。また，さらに高得点のターゲットも隠されているぞ。さあいくつ見つけることができるかな？



▲隠れアイテム。がんばって捜してみよう



アサルト

©ナムコ

Written by 見城こうじ

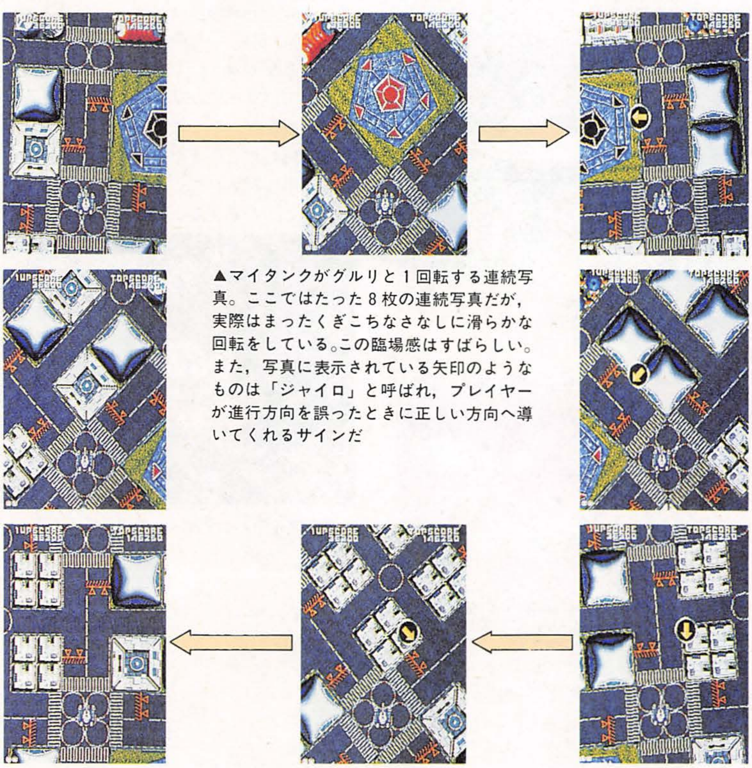
「浮遊大陸群を襲(おそ)った突然の侵略と破壊…。すべてを奪(うば)われた僕たちに残された道は戦い抜くこと…。コアを目指して突撃だ!! 遠い世界……しかし，そう遠くはない時代の戦いである」待望のナムコの新作『アサルト』がついに発売になります。このゲームには，ナムコの新型システムボードが採用されており（同社『ファイナルラップ』も同じボードが使われている)，このハードの最大の特徴は，キャラクターの拡大・回転機能がついていることです。

他社の作品でいえば，先頃発表されましたコナミの『AーJAX』。このゲームもハードでキャラクターを拡大・回転させています。しかし『AーJAX』の場合，拡大・回転の機能はもっぱら視覚的な演出効果を高めるためだけに使われている感が強いと言えます。ところが，この『アサルト』は，視覚的演出効果という条件を満たした上で，さらにゲーム性を高めるという役割も大いに果たしているのです。

ゲーム内容的には，むしろオーソドックスで，戦闘ゲームが本来持つおもしろさを伝えた良心的な作品であると現時点では評価したいと思います。

ゲームルールはシンプルそのもの！

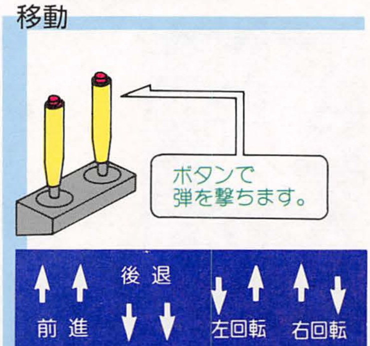
2本のスティックと，発射ボタン（スティックの上部についている）でマイタンクを操作し，浮遊大陸を進行していきます。そして敵の前線基地を破壊するとステージ・クリアです。マイタンクは常に画面中央の下方寄りに位置し，砲塔の向きを変えると背景がそれに合わせて360度回転します。つまりマイタンクは常に画面の上方向に向かっている形になる訳です。



▲マイタンクがグルリと1回転する連続写真。ここではたった8枚の連続写真だが，実際はまったくぎこちなさなしに滑らかな回転をしている。この臨場感はすばらしい。また，写真に表示されている矢印のようなものは「ジャイロ」と呼ばれ，プレイヤーが進行方向を誤ったときに正しい方向へ導いてくれるサインだ

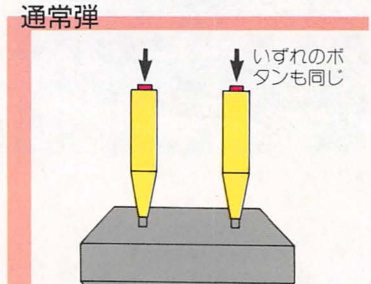
操作方法ーこの操作感覚がおもしろい！

移動



※この他に，いずれか一方のスティックを前にし，他方をニュートラルにしたままだと斜め前方向に弧を描くように移動ができます。

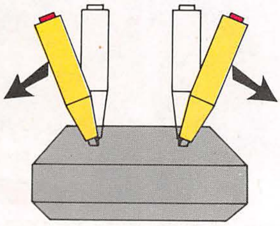
通常弾



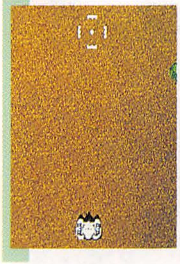


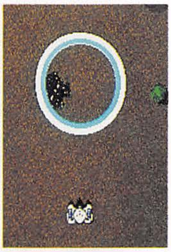


グレネード(迫撃砲)

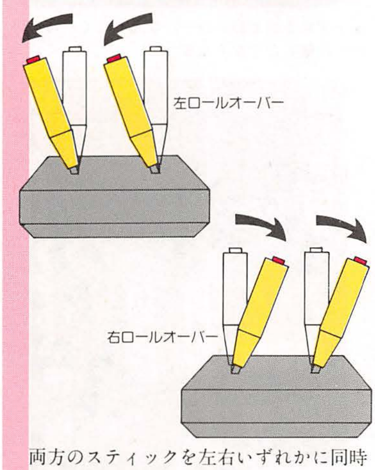


スティックを同時に外側に倒すと，車体がウィリーし，照準がでます。このとき発射ボタンを押すと広範囲に爆発が広がるグレネード弾を撃つことができます。グレネードは障害物の上を越えて敵に命中させることができる点でも非常に有効かつ強力な武器です。





ロールオーバー



両方のスティックを左右いずれかに同時に倒すとマイタンクが転がって（上下がひっくり返りタンクの色が変わる），真横に素早く移動することができます。

絶景リフトゾーン

フィールドには何か所か「リフトゾーン」というものが配置されています。これに乗るとマイタンクが，空中高く勢いよく上昇します。これには二つの大きなメリットがあります。

①周囲の地形が一望のもとに見られる
②ジャンプ中に遠くにいる敵を撃てる

なお,「リフトゾーン」は1ステージ内に何か所設置されていても，全体で使用できる回数が決まっています。既定数使用したらもうその面では使用できません。



▶これが「リフトゾーン」だ！









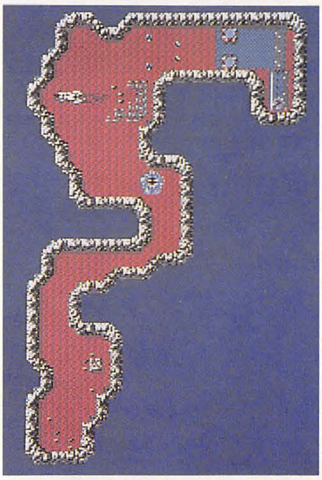
▶リフトゾーン使用中の連続写真。ジャンプ中は使用弾が自動的にグレネードにセットされ，しかも連射が可能となる

特別公開！これが浮遊大陸マップだ！

いきなりマップなんか載せてしまっていいのか!?大丈夫，この『アサルト』は全10面を越える長期戦。今回は『アサルト』の世界を少しでも読者のみなさんに伝えるため，ステージ1と2のマップだけチラリとお見せします。

1，2面あたりはマップも単純で，あらかじめ見たところでさほど攻略の役に立つ訳でもなし，自分で攻略していく楽しさを損なうことはないと思います。

STAGE1



▲ステージ1のマップ。スタート地点が一番下でゴールは右上。ほとんど1本道のトレーニング・ステージ

STAGE2

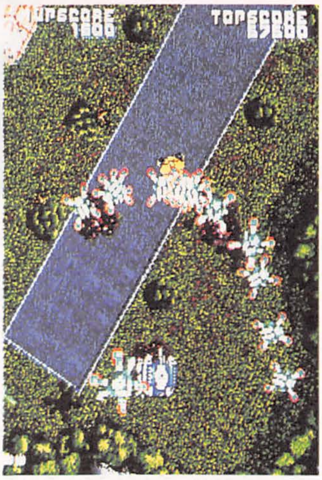


▲ステージ2のマップ。スタート地点が右下でゴールは右上。リフトゾーンが2か所用意されている

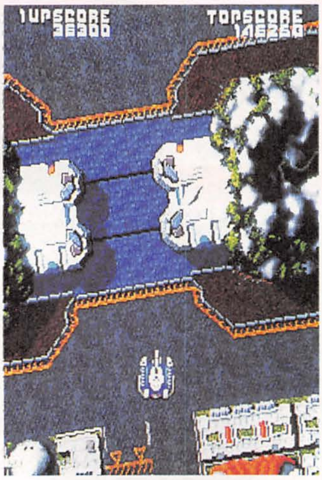
ダイジェスト画面紹介



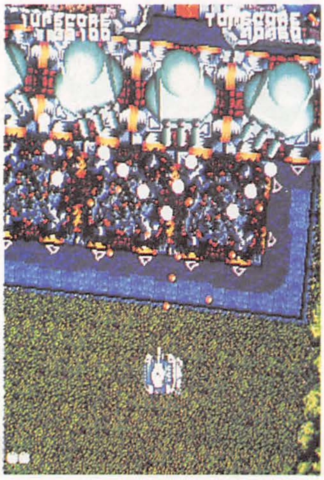
▲沼地に4型水中戦車が現れた！これは頭の部分を先に狙うのがポイントだ。さもないと離脱して攻撃を仕掛けてくる



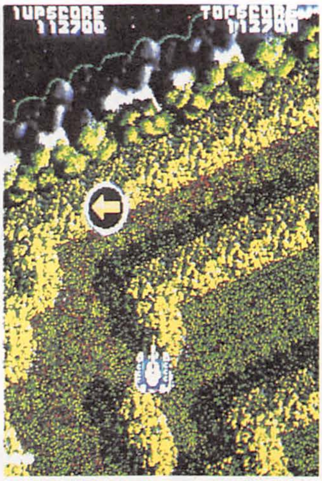
▲四つ足の集団攻撃！これが来たら迷わず一歩後退するのが安全策だ。出現位置はほぼ決まっているので，ある程度記憶しておくほうがよい



▲市街戦（6面以降）では，すべての砲台を破壊するとつぎのエリア（ステージ）へのゲートが開くんだ



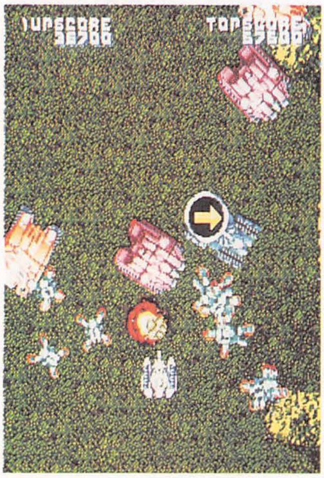
▲敵の前線基地を守る砲台。激しい攻撃を仕掛けてくる



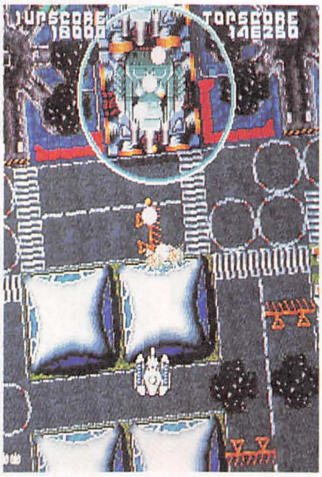
▲迷路状とまではいかないまでも，このように道がわかれているところもある



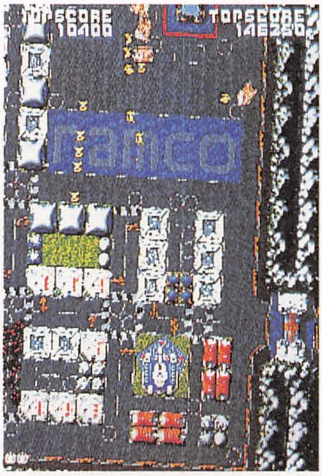
▲十字路を戦車群が行く。なんとなくかわいいので攻撃したくなくなる



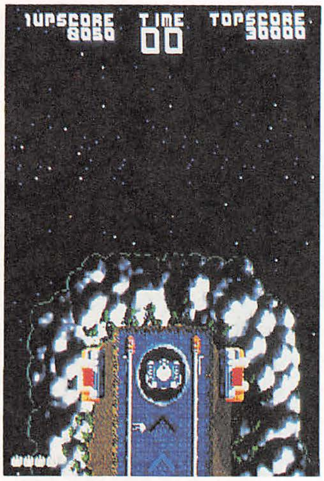
▲大型戦車がバラバラ攻めてくる。グレネードと通常弾をうまく使いわけよう

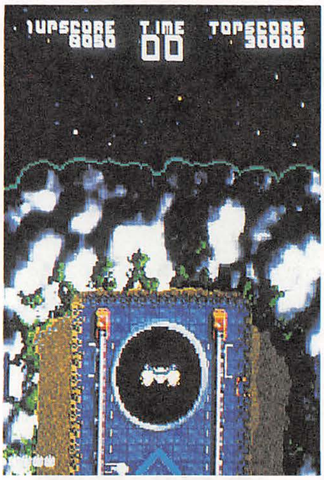


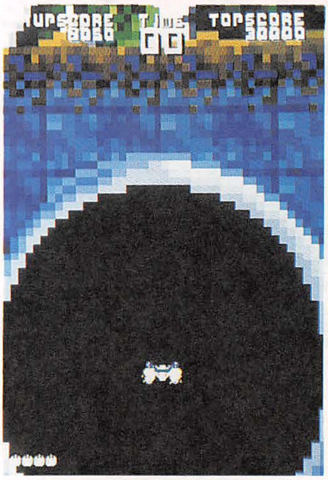
▲障害物をタテにグレネードを撃ち込めば砲台も楽に倒せるぞ



▲市街地でリフトゾーンに乗ってみると……オオッとこれはぁ!?こういう遊び心は大好きです







▲ステージをクリアしてつぎの大陸へ進むときのデモ画面。この吸い込まれていくような感覚は絶品！

ちょっとためになるハードウエア情報

拡大・縮小の臨場感を再現する「システムII」

by なにわ

『アサルト』の基板は，昨年の『妖怪道中記』から採用された「マザーボード・システム87」をさらにバージョン・アップさせた「システムII」が使用されています。この基板は，『ファイナル・ラップ』にも使用されたもので，大きな特徴は〝通信コントローラ〟が装備されていることです。プレイした読者はわかると思いますが，最大6台までのゲーム機を通信ケーブルで結ぶことにより，他のプレイヤーの車が自分のディスプレイ内で動いています。

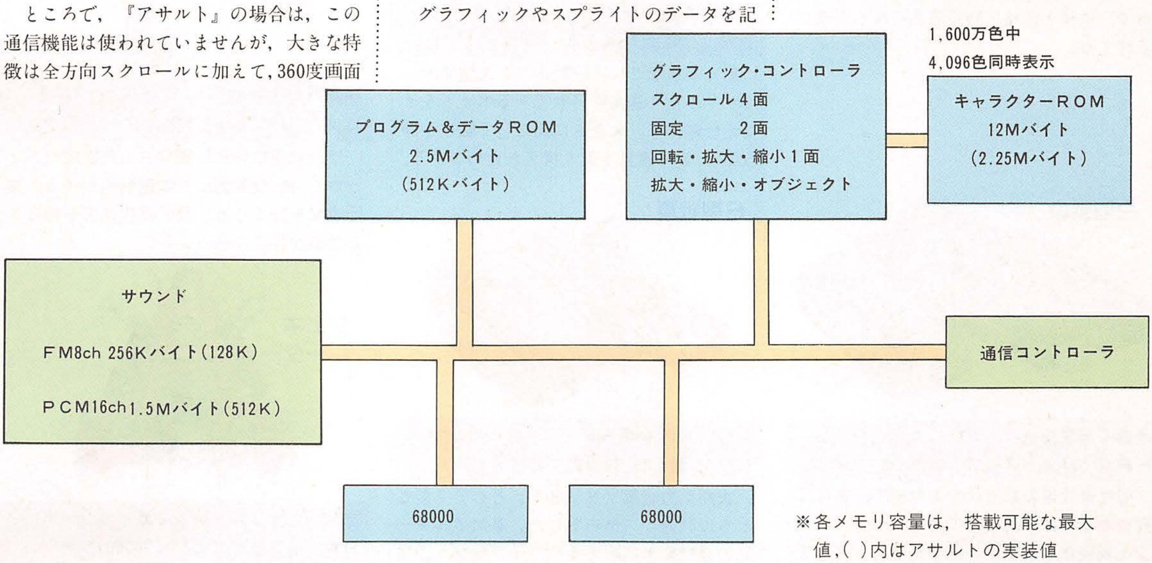
ところで，『アサルト』の場合は，この通信機能は使われていませんが，大きな特徴は全方向スクロールに加えて，360度画面が回転し，さらにリフトゾーンでジャンプしたときに見られる拡大・縮小機能です。

これらの機能は，グラフィック・コントローラで制御されているわけですが，背景（地形）の回転・拡大・縮小専用に1枚のグラフィック画面を使用し，ジャンプしたときに敵キャラが小さくなったり大きくなったり見せるためのスプライトの拡大・縮小オブジェクトがあります。

また，この他にもスクロール用に4枚，固定として2枚のグラフィック機能を持っています。

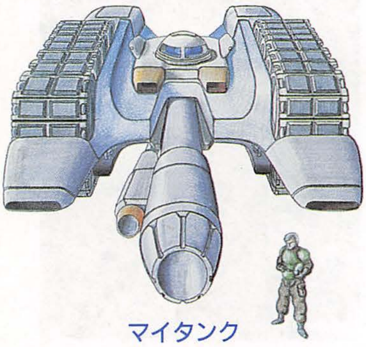
グラフィックやスプライトのデータを記憶しているキャラクターROMは，12Mバイトもの大容量を持っています。『アサルト』では2.25Mバイト分しか使用していませんが，『ドラゴンスピリット』でさえも約1.5Mバイトしか使われていないのですから，『アサルト』のキャラクター・データ量がかなりのものであることがわかってもらえるでしょう。色も1,600万色中4,098色が同時発色するという驚異！

とにかく，この『アサルト』に使われている「システムII」は，まだまだ余力を残したものすごいハードなのです。



《システムIIのブロックダイヤグラム》

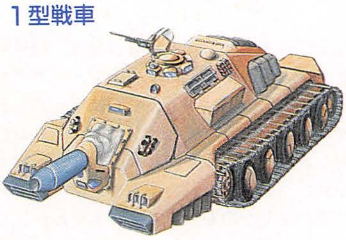
キャラクター設定資料集



マイタンク

自機。通常弾とグレネード（迫撃砲）を標準装備する。

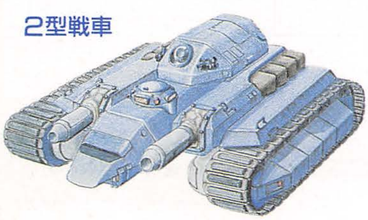
1型戦車



武器：通常弾
HP：1以上　スコア：100pts

惑星探検用の車両に，通常砲と簡単な装甲を施した軽戦車である。最もありふれた車で，偵察・連絡・敷設等あらゆる任務に活躍する。

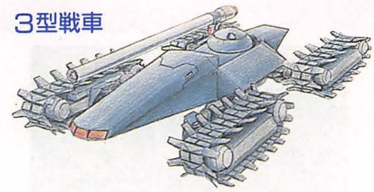
2型戦車



武器：通常弾他
HP：1以上　スコア：200pts

部隊侵攻用の前世代主力戦車で，常に三列縦隊または三列横隊で行動するドクトリンを具現化した車両。通常弾をデュアルで撃つ。

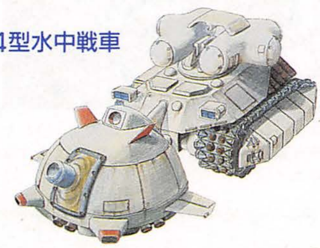
3型戦車



武器：エネルギー弾他
HP：1以上　スコア：200pts

2型戦車とは対照的に，単独で行動して敵の後方からの一発必中を期す思想から生まれた戦車。快速機動を特徴とするが，そのぶん装甲や航続性を犠牲にしている。

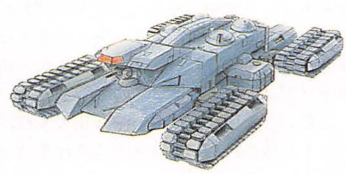
4型水中戦車



武器：エネルギー弾他
HP：？　スコア：1500×2pts

水界環境改善のための実験室に，移動用のキャリアを組み合わせた潜行車両。耐圧のため防御にすぐれるが，間に合わせ的徴用車のため，攻撃力はさほどない。

5型司令戦車



武器：ミサイル
HP：8以上　スコア：800pts

動く司令塔として設計された大型車両。ミサイルを4基同時発射できるポッドをそなえた傑作車。大きさに比較して駿足を誇るのは，車体重量を低く抑えたためである。

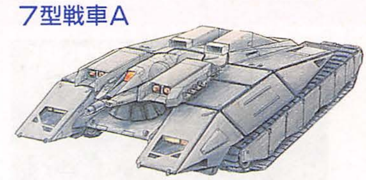
6型戦車



武器：エネルギー弾
HP：16以上　スコア：1500pts

次期主力戦車（NMBT）として7型とともに開発がスタートした。高エネルギー砲の連続発射に耐えるパワープラントの搭載により，重量が非常に大きくなってしまった。

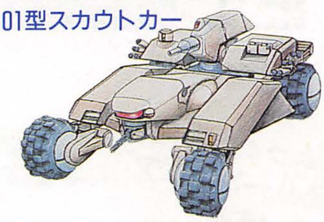
7型戦車A



武器：通常弾＆ミサイル
HP：16以上　スコア：2500pts

前近代の回転砲塔を復活させた主力戦車。武器を簡素化するかわりに単独で敵の攻撃正面を広く制圧できるようになった。これの砲塔の武器連射力を向上させて広範囲に弾をばらまけるようにし，さらにエネルギー砲を搭載した新型のBタイプというのもある。

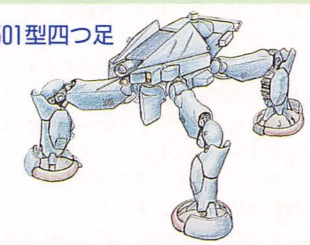
101型スカウトカー



武器：通常弾
HP：1　スコア：500pts

主に市街地で活躍する小型の装甲車で，都市鎮圧・警察任務にあたる。「黄小車（イエローキャブ）」と植民側に親しまれている（軍需物資や慰問（いもん）品を満載してやってくるので）。

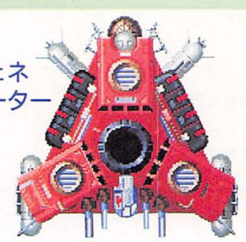
501型四つ足



武器：ミサイル
HP：1　スコア：200pts

接近戦用に特別に開発された跳躍（ちょうやく）機。攻撃力よりは運動性が優る。集団攻撃を行なうと，敵の侵攻速度を鈍らせる効果が絶大である。

ジェネレーター

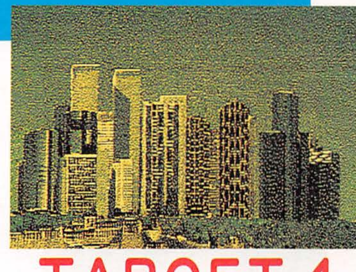


武器：エネルギー弾＆ミサイル
HP：32以上　スコア：5000pts

高パワープラントを搭載して飛行する戦車空母として参戦する予定であったが，設計を変更し，飛行戦艦として誕生した。戦闘力は高い。

山下 章のパソコン・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!



TARGET 1 ドーム

システムサコム
対応機種：PC-9801シリーズ
PC-8801SRシリーズ
X1シリーズ,FM-7シリーズ
MSX 2
価　格：9,800円

読者のみなさん，進入学，そして就職おめでとう!ボクも新たな気持ちで記事に取り組んでいくつもりだ。これからもよろしく!

さて，創刊70号にあたり，ベーマガ編集部では真剣に誌面に関する編集会議が行なわれた。そのときにでた意見のひとつに，ともすれば平凡な新製品ソフトの紹介記事と攻略法に終始してしまいがちなパソコン雑誌というジャンルで，今まで以上にベーマガならではの色を強くだしていかなければならない，というものがあった。

その意見にひどく心を動かされたボクは，この新連載をはじめることを決意した。このコーナーでは，毎回コレというソフトを選び，良い点はもちろん，ボク自身が疑問を感じたことや不満な点も含めて，徹底的にレビューしていくつもりだ。さらには，発売元のソフトハウスを訪問して，疑問点や意見を開発されたかたに直接にぶつけ，お話をうかがうようにしたい。そして，そのソフトが意図するところや，技術的な面も含めた深い部分まで伝えられる記事にしていきたいと思っている。

それでは，しょっぱなの今回は，ソフトウエアに小説の要素を投入したシステムサコムの意欲作品『ドーム』で行くぞ!

エッ、システムサコムが出版社に転身!?

ディスク5枚組のヘビィなヤツ

かねてから噂(うわさ)になっていた，システムサコムのノヴェルウェア・シリーズ第1弾『ドーム』が，1月の終わりにようやく発売になった。パッケージを見てみると――なかなかのデキと言いたいッ(©シュトロハイム)! 今までのゲームソフトのパッケージとは一味ちがう重厚なイメージが，そこはかとなく伝わってくる。ストーリーの題材となる〝ドーム〟のジオラマをパッケージのために作ってしまうあたりにも，サコムのこの作品に賭(か)ける意気込みが伝わってくるってもんだ。

パッケージの香りをスーッと吸い込みながら，フタを開けてみると，まずいきなりビックリさせられた。な，なんとディスク5枚組!! ディスク5枚だと 3,200キロバイトだから，グラフィックが××枚ぐらいは入るのかなあ，と頭の中で計算をしながらゲームをはじめてみると，再度ビックリ!! どうやら，そのディスク5枚のほとんどが文字データに使われているらしい。

なんでも，総文字数20万字以上，ヘタな文庫本よりも多くの文字がおさめられているというから，驚かずにはいられない。

オッと，ここまで読んだだけで，「字ばっかりのゲームじゃ……」と拒否(きょひ)反応を示したキミ，ちょいと待った! そんなことだから，近ごろの子どもは「文字離れ」が進んでいる，なんて言われちゃうんだ。まあ，アセらずに，ボクの文章を最後まで読んでみてほしいな。



▲センスのいいパッケージと，中に入っているディスク&マニュアル。ノヴェルウェアと言うだけあって，いい味だしてるなあ

ノヴェルウェアってナンだ?

まず，この『ドーム』の基本システムとなっている「ノヴェルウェア」というものについて説明していこう。

このノヴェルウェアって言葉は，ノヴェル(小説)とソフトウェアという二つの単語をC.C(ファン通を読んでないと意味がわからないかな? 合成するってことだヨ)した造語だ。その名のとおり，小説をパソコン・ソフトの中で表現しようという物なんだけど，具体的にはどういうことなんだろうか。システムサコムの伊佐社長は，そのコンセプトをこう説明する。

「私みたいな人間にとっては，今ハヤリのシューティング・ゲームとか，ルールがむずかしいRPGとかは，プレイするのが非常にキツイんですよね。そこで，そうしたゲームに対する予備知識を持っていない人でも，じっくりと腰をすえて楽しめる作品を作ってやろうと考えたのがそもそものはじまりなんです。

決して謎解き中心ではない，読み物的な文字量のあるAVG。文章の持つ魅力に，自由に行動できる楽しさを加えられたら――これがノヴェルウェア・シリーズの根底(こんてい)に流れる思想なんです」

なるほど，AVGの性質を利用して，小説をパソコンで読ませていこうというわけ



▲システムサコムは両国駅の近くのビルの4，5階にある。両国予備校とまちがえて入る人があとをたたないそうだ?



▲夏樹静子原作の近未来小説『ドーム』。角川ノベルズより上・下巻各680円で発売中。読んでから遊ぶか，遊んでから読むか？

か。たしかに，受け手側（パソコンの場合はユーザー）が行動することによって，物語が展開・変化していくっていうのは，小説でも映画でも不可能な，パソコンならではの特権だもんね。でも，その点に着眼したのは，なにもノヴェルウェアが最初ってわけじゃない。ただ，今までそれを実践しようとした作品が，ことごとくメガンテして，くだけ散っていっただけだ。

『ドーム』の原作者は，『Wの悲劇』などの作品で有名な小説家の夏樹静子。こうした著名な小説を題材にする場合には，絶対に避けられないむずかしい問題がある。原作とパソコン版との差をどうやってつけるかというのがそれだ。今まで小説を題材にした作品が成功しなかったのは，その一点につきる。

だって，いかに〝パソコンで読む小説〟とは言え，原作とまるっきり同じだったら極端（きょくたん）な話，その元の小説を買ったほうが安くつくし，変にアレンジされていたら，その作品の持つイメージが壊れ，どうにもヤル気がそがれちゃうからだ。

しかし，この『ドーム』では，その点を今までにない実に見事な方法で解決している。原作の一部分だけに注目して，そこに思いっきりストーリーの肉づけをして，ノヴェルウェアとして新たなストーリーが読めるようにしたのだ。

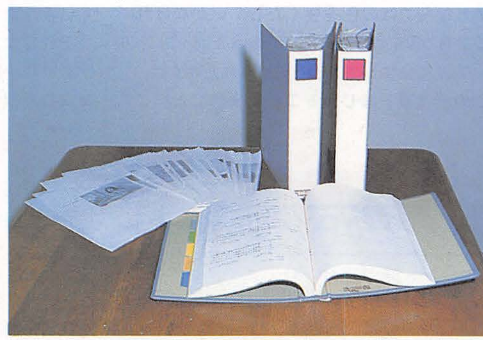
つまり，ノヴェルウェアにおける『ドーム』は，小説『ドーム』の中のほんの一部にすぎない。だけど，決して中途半端にはなっておらず，むしろ原作を読んだことがある人なら，「あー，あの部分をこんなふうに展開したんだ」と納得（なっとく）できるはず。今までのＡＶＧが原作をまるごと入れようとして失敗したことから考えてみると，これはまさにコロンブスの卵的発想と言えるんじゃないだろうか。

とまあ，文章で書くのは簡単だけど，この作品のシナリオ・アレンジャーの苦労は，並大抵（なみたいてい）のものじゃなかったにちがいない。ノヴェルウェア用シナリオ・ライターの多摩　豊氏は，マニュアルの中でつぎのように語っている。

「今回のソフトで題材とした部分は，小説では語られていないが，実際には起きるであろう影の努力の部分である。これをまったく一から作りはじめ，すべての状態を小説並の文章量で表現するというのは，実際の小説を書く数倍のアイデアを必要とする作業だった」

ムゥ，たしかに，そんな作業と『ゼリアード』でアルマスかせぎをするのとどちらがラクかと言われたら，文句なく『ゼリアード』と答えてしまうことだろう。

というように，ストーリーを読ませることに主眼を置き，グラフィックは雰囲気を盛りあげるさし絵程度，音楽も随所（ずいしょ）にタイミング良く入れて，総合的なエンターテイメント・イメージを追求したのが，ノヴェルウェアってわけだ。なんとなくおわかりいただけたかな？



▲これが『ドーム』制作のために使われたすべての資料だ。目を通すだけでも，とてつもなく膨大な時間がかかりそう

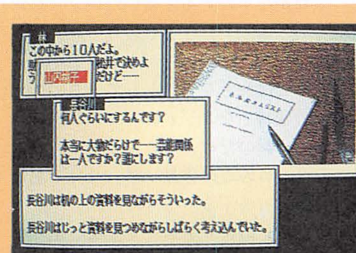
ゲーム画面集



▲会話をしていくと，つぎつぎに新しい人脈がひらけていく。ただし，あてにしているととんでもない結果を招く人もいるので要注意



▲電話でアポ（アポイントメント＝面会の約束）をとるときは，キチンと日時の指定をしよう。たいていの人はアポをとらないと会えないゾ



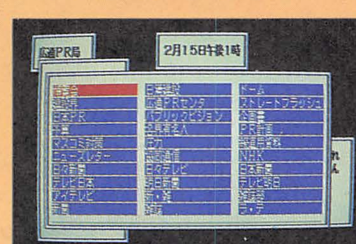
▲ドーム計画に利用する有名人たちをリストアップ。この作品では，登場人物・団体名がすべてパロディになっている。わかるかな？



▲有名人たちに何の説明もせずにドーム型の帽子をかぶらせて，世間を騒がせちゃおうというのが林（主人公）たちの計画なのだ。奇抜！



▲この作品のグラフィックは，サコムの社員の人たちをビデオで取りこみ，デジタイズしたものが多いという。もちろん社長も登場します



▲物語が進むと，選択肢もこんなに多くなってくる。ウインドウ２枚分以上になったりするから，ストーリーを把握しておかないとツライ！

ストーリーは こんなカンジ

それではつづいて，実際にゲームをプレイしてどうだったか，の部分に入っていこう。とりあえずは，ストーリーを紹介してみるので，ご一読を。

『ドーム』，それは現代版のノアの箱舟。日に日に高まる米ソ間の軍事的緊張。何かちょっとしたまちがいが起きてしまえば，その保有する核兵器が使用されないという保証はどこにもない。そして，全面核戦争が起きてしまえば，人類は生き残ることはできないだろう。圧倒的な破壊力と，その後にやってくる放射能の拡散，核の冬により，人類を含めたすべての生物は死に絶えてしまうにちがいない。そうなってしまう前に，人類の〝種〟を保存するための生き残り施設（しせつ）〝ザ・ドーム〟を作ろう。『ドーム』は，この人類生き残り施設を作るために，さまざまな人々が力を合わせ，



▲ボツになってしまった，『ドーム』の元タイトル画面。関係ないけど，両国駅前のゲーセンの人，アフターバーナーのレバーが右に入るように修理しておいてください！

ワンポイントアドバイス！

システムサコム佐藤さんTHANKS！

『ドーム』をより楽しくプレイしたいというかたのために，ちょっとしたヒントをさしあげたいと思います。

『ドーム』を最後までプレイすると，いくつかのエンディングが用意されています。どのエンディングになるのか，それを決定するのが，「ドーム・パラメータ」と呼ばれる内部パラメータです。それには「知名度」「好意度」「理解度」の三つのパラメータがあり，それぞれMaxが100％です。ここでは，「理解度」を簡単にあげる方法をご紹介しましょう。

①まず「峰久」に会って２回話をする。

②すると，２回目に「吉田」「大貫」「毛利」「原」のドーム４人衆を知ることができる。

③彼ら４人衆にそれぞれ会って話を聞けば合計で70％もの理解度が得られる。

幾多（いくた）の苦難を乗り越えていく物語なのだ。

〝ザ・ドーム〟の建設には，莫大（ばくだい）な費用が必要となる。この費用をすべて寄付でまかなう，これが『ドーム』計画の重要なポイントなのだ。日本中，ひいては世界中から巨額の寄付金を集めるためには，まず〝ザ・ドーム〟を多くの人々が知り，理解し，その計画の実現を願わなければならない。

『ドーム』の小説の前半部を占めるこのストーリーのうちの描かれなかった部分，ゲームはここをテーマとしている。キミは『ドーム』の広報活動の責任者となり，広報活動を実際に行なうことになるのだ。

人類の生き残り施設が完成するか，それともただの夢物語に終わってしまうか，すべてはキミの活動によって決まる!!

軽快なテンポのオープニング

さて，ストーリーを把握（はあく）できたところで，さっそくディスクをブートしてみよう。例によってオープニングがはじまるわけなんだけど，その所要時間がなんと約20分！　やまだかつて，こんなに長いオープニングのゲームがあっただろうか？　そりゃ長いからって必ずしもいいとは限らないけど，『ドーム』のオープニングはじつに小気味いい。主人公のキミが〝ザ・ドーム〟計画を引き受けるまでの過程を，ポンポンとテンポ良く文章でつづっていってくれるのだ。

「テンポ良く文章でつづる」っていう表現に疑問を感じる人がいるかもしれないけど，そこがそれ，ノヴェルウェアの長所のひとつ。ふつうの小説なんかじゃ「『……』と××が言った。すると，『……』と△△が答えた」というように表現しなければならないところを，ノヴェルウェアでは登場人物それぞれに会話ウインドウを持たせて，それをオープン＆クローズすることによって，軽快なテンポの会話を実現しているのだ。このオープニングは，まさにノヴェルウェアを象徴（しょうちょう）するようなデキ。少なくとも，文章を読むおもしろさを知っている人なら，確実に好感を持ってくれるにちがいない。

ちょいと不満な点を一つ二つ…

そして，いよいよメインの部分（一般的にゲームと呼ばれる部分）に入っていくわけなんだけど，実際にこちらがキーボードを使って物語を進めていく段階になると，――アリャリャ？　なんとなく，さっきまでのテンポの良さが損（そこ）なわれているような気がするゾ!?　いろいろと考えて



▲とっても小気味よい『ドーム』のオープニング。このパターンだけでソフト１本作ってみるのもオモシロイかも？

みた結果，それはつぎの二つの原因によるんじゃないかという結論がまとまった。

まず第一に，スピードの問題。オープニ

ングではほとんど気にならなかったものの，いざプレイしはじめると，ウインドウのオープン&クローズが少々まどろっこしく感じられるのだ。また，メッセージをスキップする機能（ファミコンの『ウィザードリィ』なんかに付いてたよね）がないから，一度見たメッセージをもう1度見直すのがはっきり言って苦痛！ このシステム上の問題については，メイン・プログラマーの斉藤さんにお話をうかがった。

「実を言いますと，『ドーム』に使ったウインドウのシステムというのは非常に汎用(はんよう)性のあるものでして，ユーザーによるウインドウのサイズ，位置指定はもちろん，その他いろいろなことができるんです。時間の都合もあって，『ドーム』ではそのほんの一部しか使うことができなかったんですが，さまざまな用途に対応したプログラムであるがために，速度的に多少ロスがでてしまったことは否定できません。まあ，今後の作品で，マルチウインドウ・システムの汎用性を示すとともに，処理のより高速化をはかることによって，一層すばらしいプログラムをユーザーのみなさんに提供していきたいと思っています」

ウインドウの指定というのは，すでに『リバイバー』なんかにもあったけど，どうやらノヴェルウェアのシステムというのは，さらにその上を行くものになっているらしい。究極（きゅうきょく）のマルチウインドウ・システムと呼べるものがでてくるかヒジョーに楽しみだ。

そして，テンポを損なった原因だと思われる第二が，「AVGにこだわりすぎたこと」なんじゃないだろうか。『ドーム』をプレイしてみて，まずだれもが感じるのが「何をしたらいいのかわからない」ということだろう。とにかく自由に行動できてしまうから，これといった目標が見つからずに路頭に迷ってしまうのだ。

また，この『ドーム』では，ある1地点までは，ほとんど何もしなくても進める。ところが，その1地点を通過するのがかなりむずかしい（とボクは思う）のだ。具体的に言うと，〝ザ・ドーム〟のPR活動が政治的背景を持った行動として3社の新聞に誤報されてしまう場面なんだけど，その



▲この場面で，たいていの人はハマってしまうはず。クソォ，あんだけ根回ししておいたのに新聞に公表してしまうなんて，なんてヤツら！

時点までにプレイヤーがしてきた行動が条件を満たしているかどうかによって，この場面で誤報されるかどうかが決まる。

その条件のフラグがけっこう多いのはまだいいとしても，ゲーム・オーバーになった時点のメッセージがいつも同じだから，どのフラグをミスっているのか，プレイヤーにはほとんどわからない。つまり，プレイヤーは，今まで自分がしてきた行動のどれが正しくてどれが正しくないのか，自分の推理に頼る以外は限りなく判別不能に近いのだ。これは，AVGを意識して作った，いわゆる〝ストッパー〟なんだろうけど…。

そのへんの事情について，『ドーム』のメイン・プロデューサーである佐藤氏（ボクの別冊やベーマガでもうおなじみだよね）は，こう語る。

「そうですねえ,むずかしいと言えば，たしかにむずかしいかもしれません。というのも，このシナリオは，広告代理店の仕事というものをはじめからふまえて書いたものですんで，広告代理店の作業過程を知らない人は，少々とまどってしまうかもしれないからです。ただし，そういう人たちのためにも，必ずどこかにクリアのためのヒントがちりばめてありますので，決して進めないということはありません。とにかく人脈を広げて，いろいろな人から情報を聞いていくのがポイントだと思います。

それと，正直に言いますと，現在のシステムは，最終的にめざすノヴェルウェアの形から見ると，まだまだ未完成なんです。ですから，できるだけたくさんのユーザーのみなさんにプレイしていただいて，ここをこうすればいいといったような意見を聞かせていただけたらうれしいです。一作ごとに進化していく，それがノヴェルウェアの真髄（しんずい）なんですから」

ウ～ン，やっぱりサコムでも，この点についてはかなり悩んだようだ。AVGっぽいストッパーを入れる

かどうか――小説をパソコンで表現するメリットのひとつとして，そういう手法を取るかどうかは，一概（いちがい）にどちらがいいとも断定できない，むずかしい問題だ。ただ，ボク個人としては，進むことをそれほどむずかしくせずに。1日ぐらいかければサーッと流し読めるようにしたほうが，よりおもしろい作品になったんじゃないかと思う。

もっとも，こうした意見を言うと，「9,800円で買ったのが,1日で終わったんじゃ……」という反論が聞こえてきそうなのが今のゲーム界だけど，なぜ，今のソフトハウス&ユーザーは，お金と時間の相関関係にこだわるんだろう？ ホントに「長く時間のかかる作品＝買って得する作品」なんだろうか？ たとえ短い時間でも，他のゲームでは得られないような一瞬を体験できるものがあったら，そっちのほうがよっぽど価値のある作品なんじゃないだろうか？

「あのゲームはすぐ終わっちゃうからつまらない」――ボクは，こういう発言しかできない人を，とてもかわいそうだと思う。ゲームをただ「最後まで見たら終わり」としかとらえられない――なんという貧困（ひんこん）な発想なんだろう（もっとも，今までそういう作品をだしてきたメーカー側にも問題があるかもしれないけど……）。

こうした発想がはびこっているかぎり，ゲームが「ゲーム」という殻（から）から脱却する日はまずやってこないだろう。

少々力が入ってしまったけど，このサコムのノヴェルウェア・シリーズには，その「ゲーム」という既成（きせい）のイメージから飛びだす可能性がおおいにあるだけに，声を大にしてしまった次第である。

最後に，伊佐社長は，ノヴェルウェアの最終的な姿について，こう語っている。

「ノヴェルウェアというものは,ゲームではありません。そして，システムサコムも，この作品に関しては，ソフトハウスではなくて，出版社なんです。さしずめプロデューサーの佐藤クンが編集者，そして，プログラマーがノヴェル・システムというところでしょうか。ノヴェルウ



▲㊙のシステムサコム開発ルームを必死に盗み撮り!? 手で顔を隠している人も，じつは『ドーム』の登場人物だったりする。



▲システムサコムの三巨頭からお話をうかがう。左からプログラマーの斉藤氏，プロデューサーの佐藤氏，伊佐社長。

```
title = CHR001.DAT                                          page = 2

                $if     num0,eq,0
                        goto    owari
                $endif

                $if     num0,eq,1
                        $repeat
                        selcharxc       num3,11,3,5,3,3,<6,52,53>
                                <'河野','土井','松井'>
                $if ltime,hi,180
                        goto owari_tout
                $endif
                $if     num3,eq,6
                        w0      '@局長、河野さんってのはどういう人ですか？" '
                        w       '江藤はしばらく言葉を吟味するように考え込んだ。'
                        wl      '@俺もあんまりよく知らんのだが……"いわゆる大人物
の部類に入るんじゃないか？ '
                        wl      '@特に悪い噂がある人でもないし、人脈も確かだ。臨調
の土井会長や、松井電気の松井'
                        wl      '会長、あんなところともかなり親しいらしいし、政界に
もパイプがある。@それもい'
                        wl      'わゆる建設族だけじゃなくってね。
                        w0      '@土井さんや松井さん……"'
                        wl      '@あの二人を動かせば、財界を動かしたのと同じだから
な。今度の話でも、使えるも'
                        wl      'のなら使いたい人物だよ。
                        mov     <k_chara,52>,1
                        mov     <k_chara,53>,1
                        sub ltime,5                     ;5分引いてるぞ！
                $endif  ;num3 == 1
                $if     num3,eq,52
                        w0      '@局長、土井さんってのはどういう人ですか？
                        wl      '@特に知ってるわけじゃないからな。長谷川にでも調べ
させろよ。
                        sub ltime,5                     ;5分引いてるぞ！
                $endif  ;num3==2

                $if     num3,eq,53
                        w0      '@局長、松井さんはどうでしょう？
                        wl      '@今度の博覧会の会長で、何度か話はしてるんだが……
  もうあの人も電気メーカー'
                        wl      'の経営者ってだけじゃないからな。財界における影響力
はたいしたもんだよ。@あの人'
                        wl      'がこの話に絡んでくれれば、あっという間に知名度は上
がるだろうけどな。
                        w       '江藤は、どうしてそんなことを聞くのかと不思議そうで
あった。
                        sub ltime,5                     ;5分引いてるぞ！

                $endif  ;num3==3
                $until num3,eq,0

        $endif  ;num0 == 1
        goto    owari
owari_tout:
        w       @……"どうやら時間がきてしまった……
owari:
        close 0
        close 1
        close 99
        $end
```

◀『ドーム』はこんなカンジの特殊言語で開発されている。会話データ自体をプログラム的に入力しなければいけないので，たいへん苦労されたそうだ。どうやら，「ltime」というコマンドで，時間をマイナスしているようだね

ェアでの主役は，シナリオを書いてくださる作家のかたがたなんです。このシステムが最終的な形にまでなれば私たちはさまざまな分野の小説を吸収し,それこそ文庫本のようにつぎつぎとソフトを発刊していくことができるでしょう。将来的には書店のルートで商品を流し，広い世代の人に受け入れていただけるアミューズメント作品となってくれたら，こんなにうれしいことはありません」

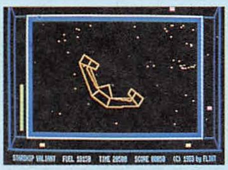
売れているソフトがあると，いっせいに同パターンの作品に走るソフトハウスがある一方で，パソコン・ゲームのありかたそのものに新しい提案を投げかけているソフトハウスもある。システムサコムの今回の思いきった姿勢には，拍手を贈らずにはいられない。

ノヴェルウェア・シリーズの今後に期待したい。

システムサコム・ヒストリー

昭和56年12月　豊島区南池袋に設立

58年5月　『バリアント』発売



▲VALIANT

11月　『ムーンボール』発売



▲MOON BALL

59年7月　『WOOM』発売

11月　PC－98用グラフィック・ツール『PED』発売

60年2月　『ブラウンズ ラン』発売



▲BROWN'S RUN

8月　『メルヘンヴェールⅠ』発売



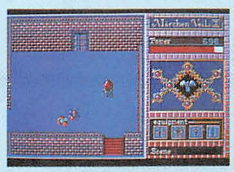
▲Märchen Veil Ⅰ

12月　『ZONE』発売



▲ZONE

61年6月　『メルヘンヴェールⅡ』発売



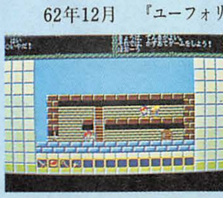
▲Märchen Veil Ⅱ

11月　『ハイウェイスター』発売



▲HIGHWAY STAR

62年12月　『ユーフォリー』発売



◀Euphory

63年1月　『DOME』発売



◀DOME

ノヴェルウェア・シリーズ第2弾は「シャティ」だ!!

『ドーム』につづいて6月頃に発売される予定のノヴェルウェア第2弾は，SFやゲームブックの翻訳で知られる鎌田三平原作の『シャティ』だ。小説の『シャティ』は，設定を遠い未来に置き，人々の愛や憎しみを鋭く描いた作品。それをどうノヴェルウェア用にアレンジするのか，なかなか興味深い。

『ドーム』が小説→AVGというコンセプトで作られたのに対して，『シャティ』は，AVGの側から小説に入っていくようにするとのこと。したがって，コマンドは50以上もあり，AVGになじんだプレイヤーなら手軽に楽しめるようになっているらしい。

また，『シャティ』でもっとも注目したいのが，「ノヴェル・ジェネレータ」という機能を搭載しているということだ。これは，キミのプレイした過程を小説にして，表示プリントアウトしてくれるという画期的な機能。何度プレイしても同じ小説ができることはまずないというから，キミも『シャティ』で，キミだけのオリジナル小説を作ろう！



▲『シャティ』の画面は，まさに小説のさし絵を意識したオールモノクロ。『カサブランカに愛を』につづく大胆な試みと言えるだろう



▲こんなふうにウインドウのサイズも変化していく。さあて，マルチウインドウ・システムの本領発揮ってとこか!?

ドラゴンクエストIII



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

エニックス
対応機種：
ファミリーコンピュータ
価　格：5,900円
Written by
TOMMY

ごあいさつ

いつもはこの前にストーリー紹介があるところですが，今さら『ドラクエIII』のストーリーを説明するなんてちゃんちゃらおかしいや！ってわけで省いてしまったベーマガの自称"賢者"ことTOMMYです。おや，誰だい「遊び人だろ」なんていってるのは。にっこり微笑(ほほえ)んだり，派手な服を着ちゃうぞ。

ところでみんな『ドラクエIII』は手に入っただろーか？　世の中ではこのソフトを買うために学校や会社をサボッてお店に並んだくらいだから，このベーマガが発売される頃でもまだ品切れが続いてるかも知れない。だけど，ドゥーノットギブアップ！負けちゃいけません。こいつはどれだけ待ってもプレイする価値があるファミコン・ゲームだぜ！　というよりこれをやらないと今年のゲームを語れないってぐらい。まだ入手してない人も記事を読んで精神の修業をつむべし。

イベントが秀逸！

『ドラクエIII』の操作系ってのは前作『ドラクエII』とほとんど変わらない。ま，これは続編なんだから当たり前といえば当たり前。ゲームのシステムとしては改良バージョンといったところだ。でも，もともとドラクエ自体がしっかりしてるからファミコンRPGのシステムの中ではやっぱり一番いいみたいね。

シナリオも今ではすっかりRPGの常識になったイベント複合進行型で，この点でもIIに近いカンジだけど，IIでは船を手に入れたとたんに移動の自由度が大きくなりすぎ，どこに行ったらいいのか不鮮明になったのに対して，IIIでは実によくまとまっている印象を受けた。完成度は数段あがってるんじゃないかな。とくにあちこちにちりばめられたイベントの演出ぶりには脱帽（だつぼう）！　これからのゲームはこうじゃなくっちゃいけないね。今回紹介できるのはアリアハンからロマリア，そしてシャンパーニの塔までなんだけど，その塔にいる○○○○やロマリア王なんて涙がでるほどいい役者。こういうの好きだな。

闘技場でエキサイト！

ということで，ここからは福引所に変わる『ドラクエIII』の新ギャンブル，モンスターの闘技場についてのコーナー。これがやたらおもしろくって，気がついたら2時間ぐらいやり続けちゃったこともしばしば。ようやく競馬に燃えるオジサンたちの気持ちが理解できたみたい。それだけデキがいいってことだね。

ご存知ない人のために説明しておくと，この闘技場では自分のパーティは全然戦う必要がなく，町の人たちが捕まえてきたモンスターを3匹ないし4匹で戦わせて，その勝者を当てるという単純なギャンブル。

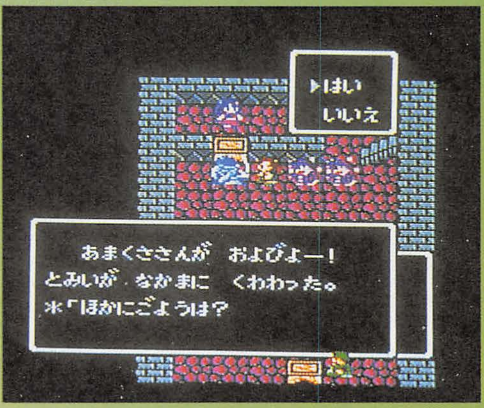
ただ，それぞれ倍率が異なっていて，たとえば本命の強力モンスターなら，1.2倍，対する中堅モンスターは2.5倍，なぜかまじってるスライムが8.7倍というふうに大穴も設定されている（まだスライムの勝利は見たことがない）。

1対1の戦闘だとモロに怪物の強弱で試合が決まっちゃうけど，4匹入り乱れてとなると一応スライムにだって勝ち目がないことはないよね。

このおかげでなぜか異様に燃えちゃうのだ。それではいくつかの対戦パターンをどうぞ。



▶これまでのパターンどおり、王様から使命をうけた勇者が旅立つ。こんどの敵は大魔王バラモスらしいけど、何かどんでん返しがあるんじゃないだろうか。不安だ



▶ここは、ルイーザの酒場。仲間をパーティに加えたり、外したりする場所なんだ。また、ここでもデータをセーブできるので、王様のところに行くのが面倒な人はどうぞ！

①一角うさぎ×2,スライム,さそり蜂



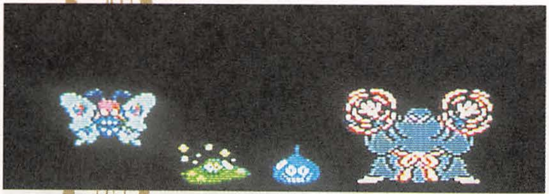
うさぎはスライムより少々ましな程度で，さそり蜂のスピードと攻撃力には歯が立たない。ただし，集中攻撃をされるとさそり蜂も危ないか。3対2で蜂が有利。スライムは論外。

②スライム×3,さそり蜂×1



倍率はおっそろしく低いながら確実にさそり蜂が有利。三人寄れば何とやらというスライムではしょうがない。

③人面蝶,バブルスライム,スライム,魔法使い



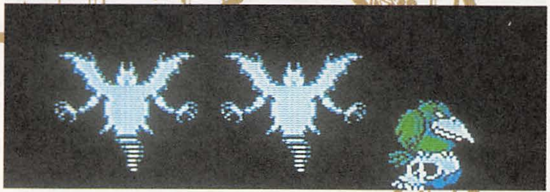
メラの呪文の威力を考えると魔法使いが本命。人面蝶のマヌーサはこのさい何の効力もないと見た。次点でバブルスライムが対抗。

④アルミラージ,キャタピラー,フロッガー,スライム



HPの高さでキャタピラーが大本命。ラリホーの呪文がうまく効けばアルミラージにも勝算ありか。残りは完全にかませ犬で，とくにスライムは飾りに等しい。

⑤怪しい影×2,デスフラッター



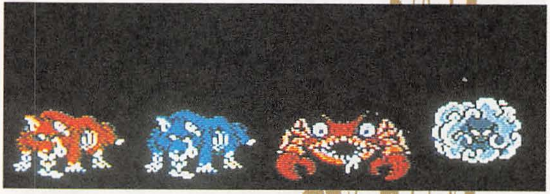
怪しい影はパーティの強さに応じて強化されていくらしい変わり種。もし自分が弱かったら攻撃力でデスフラッターだけど，強いとベホイミ連発で引き分けの公算高し。

⑥アルミラージ,軍隊ガニ,さそり蜂,おばけありくい



最初にやられるのは十中八九さそり蜂。あとは防御力の異常な高さで軍隊ガニのひとり舞台になると思われる。このクラスなら軍隊ガニで絶対に勝ち。

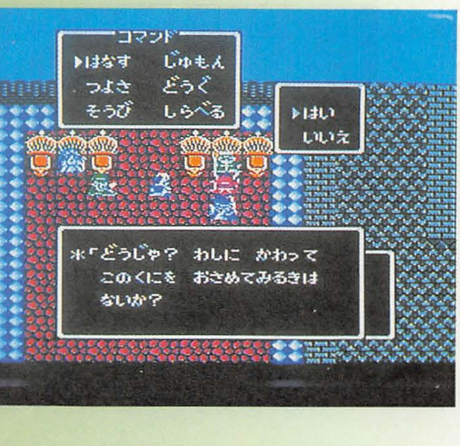
⑦バリィドドッグ,アニマルゾンビ,軍隊ガニ,ギズモ



このメンバーになるとさしもの軍隊ガニも勝利は困難。バリィドドッグのルカナンでやわらかくされるとまずアウトだろう。本命がバリィドドッグで大穴がギズモ。



▶かなりすっとばしたけど、アリアハン大陸東のいざないの洞窟はロマリア国への旅の扉が開いている。ここからようやく世界へと一歩を踏みだすのであった



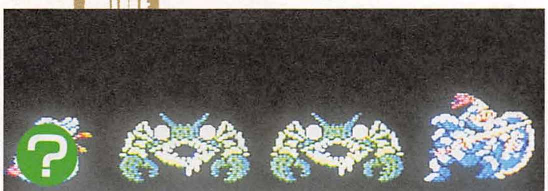
▶ラッキー！と喜んでるんじゃないよ。魔法は使えないし、城からもでられないし、もう惨々。でも会話が楽しいから許しちゃおう

⑧キャットフライ,○○○○○,デスフラッター,マタンゴ



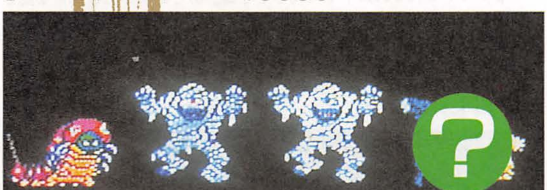
見かけは派手ながら○○○○○は実は大穴。○○○○○はまだ不可能ということで,見ザル言わザル聞かザル。あ,ばれちゃった?

⑨○○○,地獄のハサミ×2,さまよう鎧



これが恐怖の引き分けパターン。地獄のハサミのスクルトは全モンスターにかかってしまうので,ヘタをすると全員残って引き分けることもある。気楽に賭けよう。

⑩炎ムカデ,マミー,ミイラ男,○○○○



攻撃力と耐久力はマミーがトップ。ついで○○○○だけどバギ攻撃は1匹だけにしか効かないのでかなり不利。ムカデのブレスは威力がないし,ミイラ男はダメ。本命はまずマミー。

⑪地獄のハサミ,大王ガマ,○○○○,ミイラ男



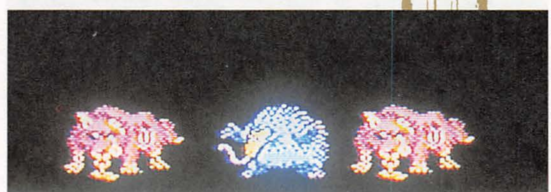
地獄のハサミのスクルトも○○○○の呪文の前には無意味。攻撃力もあるし文句なしに○○○○が勝率一番。次点はガマ。

⑫おばけキノコ,マタンゴ,人喰いガ,スライム



スライムが勝つ確率は0に等しい。マタンゴと人喰いガの競いあいになるだろうが,勝敗のカギはおばけキノコがどっちを攻撃するかにかかっている。

⑬デスジャッカル×2,アントベア



まさに力と力のぶつかりあい。どれが勝つかはまるで予想がつかない強豪だ。金をもうけたければ,この試合はやめたほうがいい。

⑭ハンターフライ,マージマタンゴ,炎ムカデ



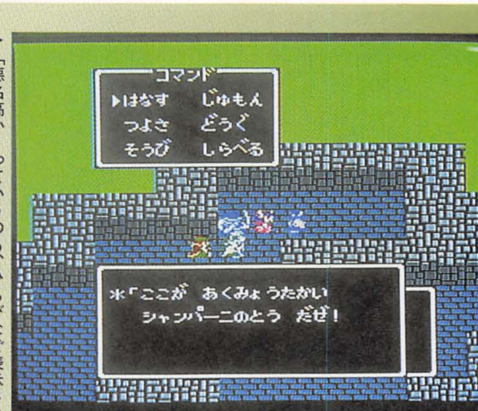
ハンターフライはギラ,マージマタンゴはヒャド,炎ムカデは全員にブレスを吐く。しかし呪文の威力と体力でマージマタンゴが絶対有利。

これ以外にもいろいろパターンがあるけどどれもおもしろく,まさに手に汗握るゲームだ。ヘンなメーカーならこの部分だけで売っちゃうぐらい。さあ,一刻も早くドラクエIIIを買おう!

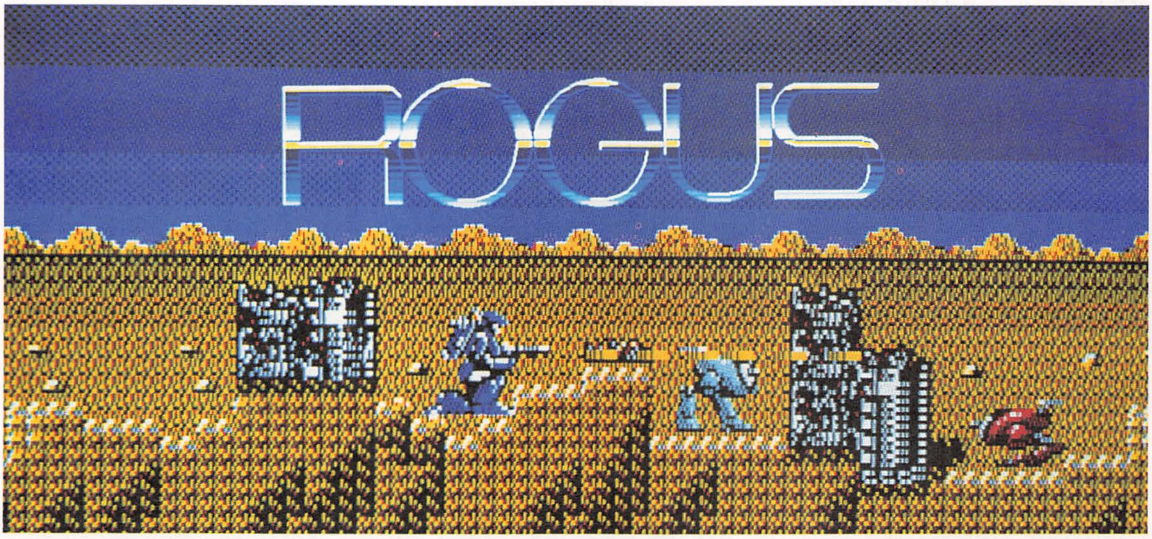
注）この原稿はⓔ倫（エニ倫）の厳正なる審査を受けて掲載したものです。文章中のふせ字,写真のマスクはⓔ倫によるものです。



▶何回来ても闘技場は楽しいね。この写真を見てもらえば、わかってもらえるだろうけど、実に妙な組み合わせでしょ?だけど、こういうときに限ってスライムが勝ったりするんだよなぁ



▶「悪名高い」っていうのも、ひらがなで表示されるとコミカルに感じるから不思議だね。ここで何をすべきかはナイショ♥大事な何かが……。私、残酷ですわよ



獣神ローガス

ランダムハウス

対応機種：PC-9801シリーズ
価　　格：7,800円

Written by 手塚一郎

発売の延期につぐ延期で，もはや「伝説のゲーム」と化したのでは？と，ウワサされていたランダムハウスの『獣神ローガス』が，ついに完成しました。

高い技術力を生かしたアクション・シーンと戦略が必要なシミュレーション・シーンが，うまく組み合わさった傑作です。

それでは，じっくりとお楽しみください。

T・A・RPG

最近の流行か，それともゲームのアイデアの行き詰まりからか，いくつものジャンルを融合した，いわゆるクロスオーバー的ゲームが増えてきた。それが良いことなのか悪いことなのかは別として，1本のソフトで，より多くの楽しみを得られるのならユーザーとしては大いに歓迎したい。

さて，この『獣神ローガス』も例にはもれず，アクションとシミュレーションを融合した形をとっている。

T．A．RPG——タクティカル・アクション・ロールプレイング・ゲーム——とは，戦略を前面に押しだしたアクションRPGであるそうだ。

RPGとしてスタートした『ローガス』は，長い時間を経て，バリバリのアクション・ゲームに，そして最後にはシミュレーション・ゲームへと変化してきたわけだ。

ボク個人に言わせれば，こうした基本コンセプトがコロコロと変わるゲームは，おもしろくなるはずがないと思っていた。ところが『ローガス』は，実にすばらしいゲームに仕上がっているのだ。

なぜだろう？

そもそも，いくつものジャンルを融合したゲームは，それらのおもしろさを数多く取り入れられる可能性を持っているし，さらに多くの（プレイヤーの）層にも受け入れられやすい。

しかし，それだけに，隔合したジャンルのおもしろさをすべて含んでいなければならないのではないだろうか？

アクションRPGが全盛の今，そのいくつかが，アクションとして，そしてRPGとして通用するのだろう？　まずその多くが条件を満足させるのにいたっていないことがわかってもらえると思う。要するに，どっちつかずのゲームなのだ。

ところが，『ローガス』はおもしろいゲームだった。3回もコンセプトを変えたにもかかわらずだ。なぜだろう？

37時間。これは，ボクが『ローガス』を解くのに費した時間だ。そう，解き終わってみて，なぜ『ローガス』がおもしろいのかがわかったのだ。

メリハリのあるゲーム展開！

ローガスのメインとなるのは，アクション・シーンとシミュレーション・シーンの二つだ。こう書くと，全体マップで戦略を決め，戦闘はアクションというのを想像する人も多いだろう。実はそのとおりなんだ。だけど，それだけじゃない。

シミュレーション・シーンはともかくとして，アクション・シーンのできの良さは天下一品なのだ。そして，プレイヤーには反射神経，戦略，スピード，正確さなどさまざまなものが要求されることになる。

おもしろいのは，これらをすべて一度に要求されるのではなく，場面によってつぎつぎと変化する点だ。だから，アクション・シーンだけを見ても，実に良くできているといえるわけである。

さて，続いて『ローガス』がRPGと名乗る理由について少々。これは，実に残念なことに「経験値」という概念が存在し，それが一定以上になるとレベルアップし，自機の耐久力や武器の供給が施される点を指して言っているのだ。確かにレベルアップすればうれしいし，新しい武器が使えるようになればゲームの展開も変わってくる。しかし，これがRPG的要素というのは，拡大解釈ではないだろうか。

RPGの定義は「キャラクターの意志（プレイヤーのではない）が尊重された行動が可能なゲーム」であるはずだ。ただでさえ殺伐としたRPGもどきが多いのだから

ソフト・メーカーには「RPG＝成長」という考えを捨ててほしい。

まぁ，『ローガス』は不毛な経験値稼ぎがまったく必要ないし，楽しく遊べるからいいんだけどね……。

HOW TO WIN

ゲームがはじまると，つぎの画面のようになる。



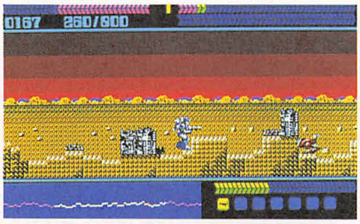
▲緑色のマルが自分の基地，赤いマルはもちろん敵の基地だ。つまり攻撃できるのは二つ。さて，どちらから攻めていこうか？

最初にやるべきことはもちろん「攻撃」だ。どちらを攻めても大差はないので，好きなほうから攻撃してほしい。

さて，攻撃を実行すると画面は一変してアクション・シーンとなる。

最初はこちらの耐久力や武器が弱いので攻めかたも普通のアクション・ゲームのようにプレイしてはダメだ。わかりやすく書くと，ナムコのグロブダーのような攻めかたが必要なのである。

ノーマルの銃は撃つとエネルギーが減少するから回復させる必要がある。障害物に隠れたり，後退しながら敵の攻撃をかわしつつ戦うんだ。



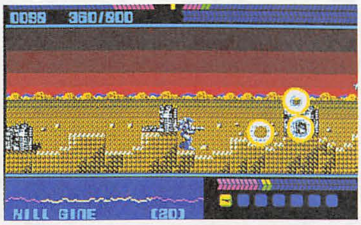
▲ローガスでは，向きを変えずに移動することができるのだ。これがなかなか有効で，敵との間合いをとる楽しさも味わえる

フィールドには，自分のキャラクターや敵などのほかにも存在するものがある。基地施設（建物）がそれだ。

これは，その基地の生産力に比例した数だけ存在している。つまり，これを破壊すれば生産力を低下させることができるのである。

さらに，これらの施設には，攻撃側の弾しか当たらないので，敵との間に施設があると非常に不利になる（ただし，敵に攻撃をされた場合はこの逆で，施設をシェルターにしていれば敵の弾を防御できる）。

施設は一定の攻撃を与えると破壊できるので，敵を誘っておいて誘爆させてもいい。もちろん，そうすると基地を占領したときに生産力の低さがネックになってしまう心配があるんだけどね……。



▲施設の誘爆は，なかなか強力だ。序盤は生産力よりも友軍基地（占領した基地のこと）をある程度増やすことに重点をおこう

アクション・シーンで左上にあるゲージが，そこの敵戦力を表している。敵を破壊もしくは戦意喪失させれば減少していき，ゼロになれば作戦成功だ。



▲攻撃に成功すると，写真のように占領した基地に戦力を移動させることができる。ただし，はじめのころは戦力を分散しないほうがいいだろう

基地の戦力は「DEFENCE」で表わされる。これが多いほど手ごわいし，また敵の攻撃を受けても占領されにくいってわけだ。

また，施設が多ければ戦力も増えやすいことも覚えておこう。



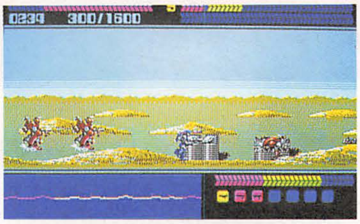
▲戦闘をくり返して領地を広げていく。占領した基地に隣接した敵基地のみがつぎつぎと表示されるので，どこをどうやって攻めていくかが問題になる

敵に攻撃された場合，そこに隣接した場所に自分がいればスグに救援に行けるけどそれ以外の場合はそこの戦力で勝敗が決定される。戦力が敵より少なければ当然のことながら負けとなり，逆に占領されてしまうのだ。単に戦闘をくり返せば勝てるわけではない「戦略ゲーム」だということがわかってもらえるだろう。



▲中央の二重丸は要塞で，一度占領したら二度と取られることはない。つまり，左右の敵基地に隣接した場所を守ればいいわけだ。この場所は右から攻めているので左の基地に戦力を集中させていればOK！

戦闘がくり広げられるフィールドは，その地形により決められている。つまり，地形から必勝法を考えだすことも可能なんだ。左下のレーダーには周囲の地形や敵キャラクターの動き，位置などが表示されるため，それを参考に戦略を練ることが大切になってくる。

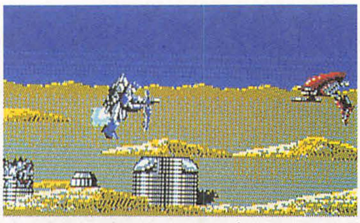


▲最初の頃に手こずるのが，この砂漠だろう。地形がなだらかな曲線となっていて，どこで敵を待ち，どこで戦うかむずかしいところだ

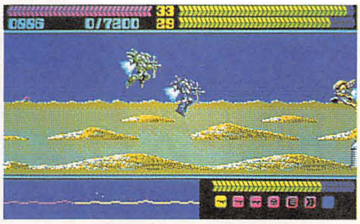
ある程度の敵を破壊（戦意喪失は含まない）すると自分のキャラクターのレベルがあがる。これによって耐久力，使用できる兵器，兵器の破壊力が増加するんだ。

おもしろいのが，これらに伴うゲーム展開の変化だろう。一般のパソコンRPGにありがちな「パワー・プレイ」ではなく，制限ある兵器をいかに活用するかなどの点で，新たなる戦略が必要になってくる。

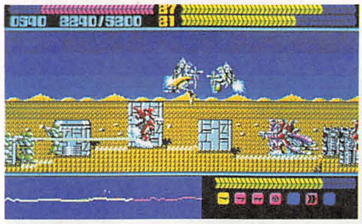
複数の敵による混合攻撃で，どの敵から倒していくか，またどの兵器を使うか，地形や自機のコンディションなどから作戦を立てていく。これが成功したときのうれしさはプレイしてみないとわからないだろう。



▲レベルが9になるとバックパックが強化されて飛行が可能になる。これによりゲームの展開がガラリと変わる。地形による制限は受けないものの，それだけにシビアな操作が要求される



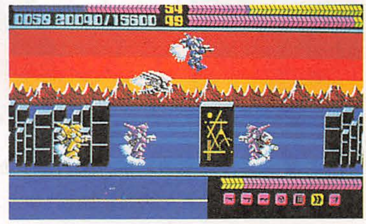
▲さらにレベルがあがると僚機が配属される。性能およびレベルは自機とほぼ同等だけど，操作はできないので実は役に立たないんだ



▲写真の左下に注目してほしい。これはガーディアンといって，敵に攻撃された場合に，基地の戦力に合った機数が登場して活躍してくれるのだ

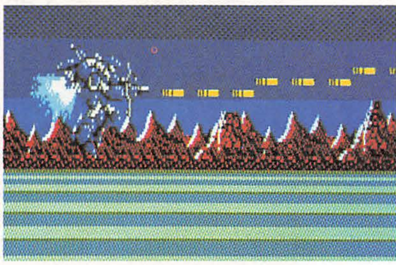


▲「補給妨害」のコマンドを選択すると，ちょっとちがったアクション・シーンが楽しめる。ここでは敵の輸送機を破壊した分だけ基地の攻撃力を弱めることができるゾ！

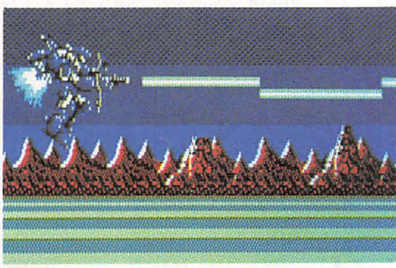


▲敵基地をすべて占領すると，ついに最終シーンに突入だ。奇妙な背景のフィールドを進むとそこにはモノリスのようなものが!?

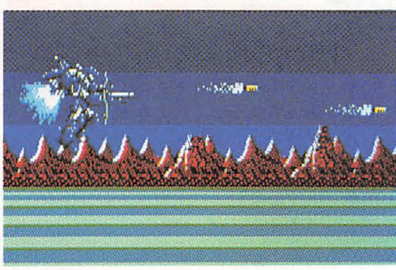
パワーアップされる兵器たち



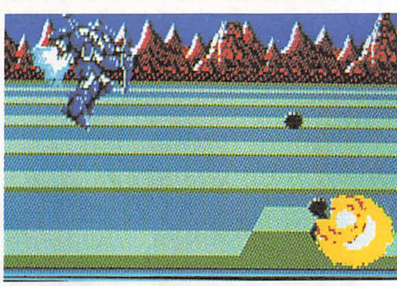
バルカン
標準装備の武器だ。弾数に制限がないのが魅力。



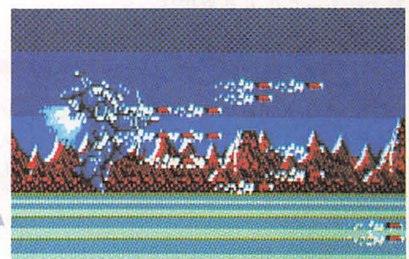
ビーム
強力なレーザーだ。破壊力もあり，なかなか役に立つ。



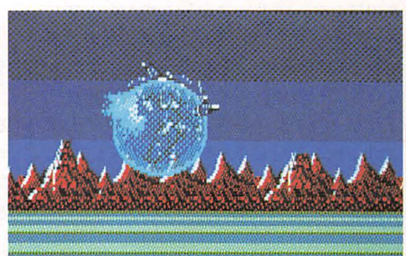
バズーカ
文字どおりバズーカを撃てる。唯一の難点は相殺されてしまうこと。



ボム
放物線を描いて飛んでいく爆弾。複雑な地形では重宝する。



ミサイル
複数のバズーカを一度に発射できる。とにかく派手で，気分はマクロス。



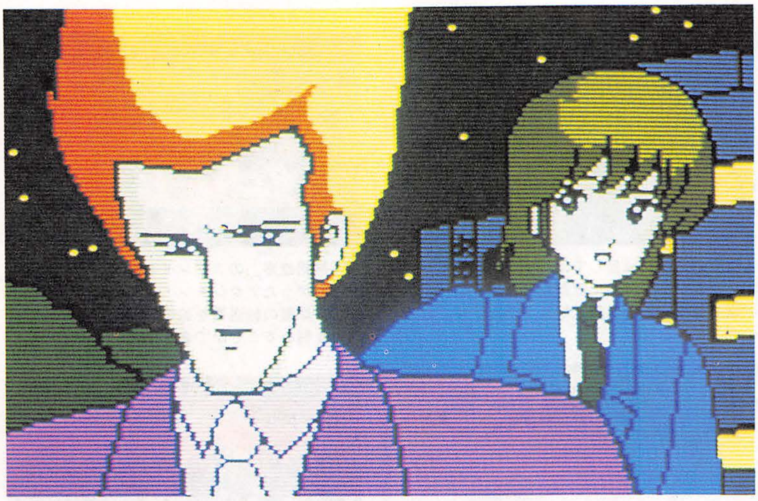
エナジー・バースト
耐久力を消費することで破壊力のあるバリアを張ることができる。強いの一言。

最後に

ボクはシミュレーション・ゲームが嫌いだったけれど，この作品をプレイしてみて少し気が変わったような感じがする。

ほどよい戦力と過激なアクション。クロスオーバー的なゲームもここまで来たかと思うと非常にうれしい。

これからのランダムハウスは目が離せないと断言しよう。
次回作のＲＰＧも期待してますよ！



刑事・大打撃
ー社長令嬢誘拐事件ー
ファミリーソフト
対応機種:MSX2(3.5″FD)
価格:6,800円

Written by
中村プー太郎

港町警察署に究極の刑事「大打撃」がいる。その男の事件に迷宮入りなどありえない！　おりしもその日，誘拐(ゆうかい)事件が発生した。君は数あるコマンドをカーソルで選び，取り引き期日までに社長令嬢「倉本ゆかり」を助けだすのだ。犯人はだれか!?　徐々に明かされるトリック！　コンピュータ・ゲーム初のスーパー・リアクション画面方式採用のコミック・アドベンチャー！　君は大打撃を許すことができるか!?

ごあいさつ

最近，MSX用のソフトのパワーがすごいと思わないか？と，のっけから問いかけるアタクシは，ベーマガ初登場の中村プー太郎と申す者でございます。以後お見知りおきを……。

さて，MSX用のソフトが元気いいってのは，やっぱりあれですかい。SONYさんと松下さんの低価格競争のおかげですかね。

なにしろファミコンにディスクシステムを付けたぐらいの値段で，ちゃんとしたパソコンが買えるってんですから，オドロキですよこれは！　それもMSX2ですよ，2！　3.5インチのディスク・ドライブの付いたモノでさえ，5万円台！　いい世の中になったものですねえ。これならすでにパソコンを持っている人でさえ「ちょっと無駄使いをガマンすれば買えるな」なんて思っちゃいますよ。ホント，これはもう，パソコンのセカンド機として使うことも十分できますね。5インチのディスケットが，たった1枚で2千円以上してた頃があったなんて信じられませんね。まったく。

なんだか話しがずれてきちゃいましたね。まあ，つまるところ結局何がいいたいのかといえば，この『刑事・大打撃』も，そのMSX2用3.5インチのソフトだということなわけです。ハイ。

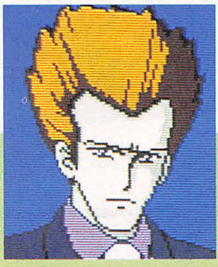
なんとビックリ!!ファミリーソフトとは……

アタクシが『大打撃』のレビューをやるっていうんで，ディスクとマニュアル代わりのプレス・リリースを貸りやした。プレス・リリースっていうのは早い話しが宣伝用っていうか報道（というほど大げさじゃないけど）の資料のことです。何月何日にこんなソフトが発売されて，そのソフトはこれこれこんなところが特徴で……，なんてことがズラズラと書かれている紙きれで，普通はサンプル品といっしょに，そのソフトを発売する会社から送られてくるっていうわけでありやす。

それをパラパラとめくってみると，なんだかマンガだとか，コミックだとかっていう字がひんぱんにでてくる。

「コミック世代がコミック感覚で楽しめる，ニュータイプ・アドベンチャー・ゲーム」ってな感じ。下のほうには制作会社のファミリーソフトっていうハンコがペタンと押してあったんですが，それを見て思わず納得。〝代表取締役宮川総一郎〟となっているじゃありやせんか！　どっかで聞いたことあるでましょ？　そうです。あの〝マネー○オーズ〟の作者なんでありやす。いやはや，マンガ家の先生が社長とは，おそれいりやした。これも財テクの一環なんでしょうか？

ちなみといっちゃあなんですが，宮川氏はプロデューサーとしてもスタッフの中に名を連らねておられやす。



▲こいつが主人公の「大打 撃」。階級は巡査部長。射撃の腕は署内No.1。ハッキリいってヘンなヤツ(自分が演じるんだけどね)。趣味はシーモンキーの飼育だそうな



▲ドウガ リサ。主人公以外のキャラクターの名前の漢字がわからないのが悲しい。〝ポートピア〜〟における〝ヤス〟のような人物。けど犯人じゃないよ



▲ダイモン ギン50才。捜査一係係長。あとのほうでとンでもない失態をさらす



▲オチャノメ ヨウコ19才。世界のお茶の収集が趣味という，根っからのお茶くみ

このコマンドは，何だ？

さて，それではいい加減に本題に入ることにいたしやしょう。

これまでにもちょこちょこと書いてきたように，『刑事・大打撃』はアドベンチャー・ゲームです。

サブ・タイトルの〝社長令嬢誘拐事件〟（こっちがメイン・タイトルかも知れませんが）というのからもわかると思いますが，誘拐されてしまった社長令嬢「倉本ゆかり」を無事保護し，犯人を捕まえるのが目的です。

コマンドの入力方法は，最近ではもはや常識となってしまったコマンド選択方式。カーソル・キーで選択して，スペース・キーで決定で，取り消すときにはリターン・キーを使用するんですが，そのコマンドというのが大笑いなんでありやす。〝スイリする〟や〝イドウする〟なんていうのから，〝キスする〟，〝ぬがす〟，そしてなんと極めつけは〝ソフトこわす〟というコマンド！　どうなるかは教えたげません。

他にも，時と場合によってさらに過激なのがでてきたりします。

それから，聞き込みとかで移動するシーンですが，これはかの名作『軽井沢誘拐案内』に良く似ています。コマンドを実行すると，警察署付近のマップ画面となるので，行きたい場所へカーソルを持っていけばいいんです。

簡単設計がうれしゅうございやすねえ。

会話形式の展開は楽しいぞお

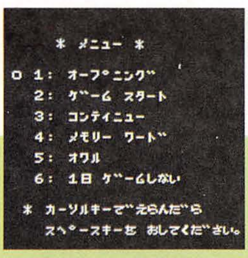
『ポートピア連続殺人事件』みたいに，といえばわかりやすいですかね。主人公の「大打撃」と，助手(？)の「ドウガリサ」，そして関係者の会話によってストーリーは展開していくんですが，これがまた笑えるんでやすよ。主人公の性格がカッとんでいるうえに，変なコマンドがあるもんでほとんど漫才みたいに笑えるわけです。プロデューサーがマンガ家というだけのことはあります（下品なギャグが多いけどね）。

あっ，そうそう，書き忘れましたが，身代金引き渡しの時間までに，十分な証拠を集められなかったり，捜査の進めかたによって結末はガラッと変わってしまいます。世間一般でいうところの〝マルチ・エンディング〟っていうやつです。それもなんと9種類！　まあ，やってくれるもんでございます。

おしまいに

おしまいに，悲しかったことをいくつか。

このゲームには，〝スケベエ〟なシーンがいくつか用意されているんです。それが〝お遊び〟の部分ならまだしも，そのシーンが解き終えるのに絶対不可欠っていうのは，ちょっと……。ま，その手のゲームが好きな人には関係ないんスけどね。お下品なゲームが嫌いっていう人には……。(影：ベーマガ誌上ではカットさせていただきました)



▲初期メニューの画面。〝1日ゲームしない〟なんてあるけど，マジにできなくなるので注意！



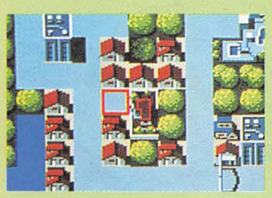
▲誘拐事件発生!!大打撃の出番でありんす



▲これが誘拐された「倉本ゆかり」だあー！



▲ミナト署の前。捜査開始を言い渡された後，この画面となる。コマンドを入力する最初の画面



▲移動のシーン。スペースを押して，コマンドが表示されたらそこは事件に関係ある場所と見ていい。〝イドウする〟で中に入れる

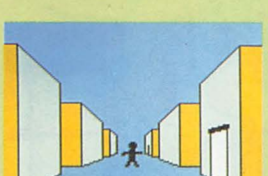




▲ゆかりちゃんのご両親。いかにも〝しゃっちょ～〟の家庭というカンジがする



▲社長のヒショ。ナカナカ重要なキャラであります



▲中盤から後半にかけてのポイント。タレコミの情報により犯人を追跡しているところ。意外な落とし穴が用意されている



▲これぞ〝誘拐事件〟って感じだ!!



▲ゆっかりちゃあん，たっすけに来たよお！の図。君は見ることができるかな？



マイクロキャビン
対応機種
PC-8801SRシリーズ
(サウンドボードII対応)
価　格
7,800円
Written by
ロッキー引本

アドベンチャー・ゲームの大御所，マイクロキャビンから，新作『セイレーン』が発売されました。『めぞん一刻』『うる星やつら』とコミック・シリーズでヒットをとばした同社ですが，『セイレーン』は一変して，『は～りぃふぉっくす』風のメルチックAVG仕立てになりました。

飛鼠（とびねずみ）のプリルが，妹のクリスを助けだし，動物の世界を魔王パズルの魔の手から救うために，動物の世界を通りこして純粋な人間の夢の中を冒険していくというファンタジックなストーリー。きれいなグラフィック・アニメーションと自然音をふんだんに使ったサウンドが，この夢の世界をみごとに再現しています。

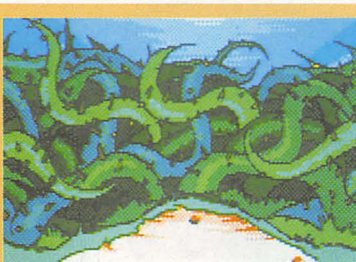
心にしみわたる兄妹愛の感動なるストーリー!!

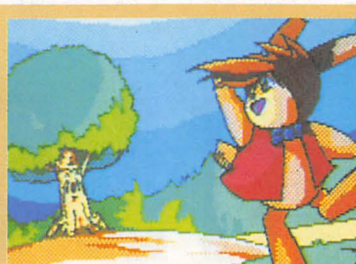
雷雨が激しい真夜中のブキミの森。そのとき走った閃光の中に，ひとつのシルエットがあった。魔王パズルである。

翌朝，森の動物たちの姿が，見あたらない。そこへ，妹を捜す旅の途中のプリルが通りかかった。森の広場に着くと，そこには何体もの動物の石像があった。大木モルグの話によると，昨夜この森にパズルが現れ，妹クリスがさらわれたと言う。そして，森のみんなを石にしたのだった。

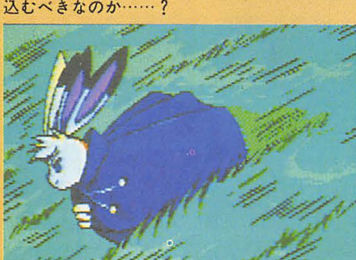
みんなを元にもどすには，純粋な人間の夢の中に入って，時間までにその夢を解かなければいけないのだ。途中，プリルはさまざまな動物たちと出会い，冒険をくり返す。

旅も終わりに近づいたとき，プリルはひとりの少年ラトクと出会う。知らず知らずのうちに動物の世界を通りこし，人間の世界に入り込んでいたのである。2人は行動を共にし，途中でバクの力を借りて，ある少女の夢の中にクリスの姿を見つける。

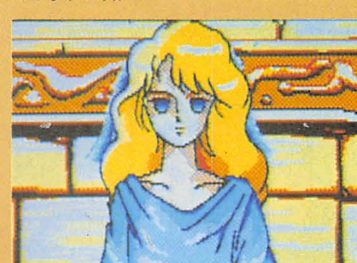

▲イバラの森があるが，どうすれば入り込むことができるのか？　しかし，ここは本当に入り込むべきなのか……？


▲ここにも，ある技法が使用されている。「バイバーイ，モルグじいさ～ん」


▲あれがセイレイの住む塔。黄金色に輝いてとってもキレイ!!


▲このシーンを何度見たことか。しかし，このポトムは最後に……


▲石にされてしまった動物たち。きっと救いだして見せるゾ！ここは，あるフラグを立ててから来るとあるアイテムが手に入るゾ


▲ワッ!!　キレイなおねえさん。彼女が，セイレイさんです

反復，また反復のフラグのあらし!!

この『セイレーン』にはフラグが鬼のようにあります。しかし，『めぞん一刻』のように，行動によって立てられるフラグではなく，コマンドをくり返し入力することによって立つフラグなのです。そのため，反復入力をくり返して進んで行くところが数多くあります。

たとえば，行きどまりの高い草があり先へ進めず，後ろへもどっても湖があるだけという八方ふさがりの場面があります。

この高い草を通るためには，あるコマンドを使いフラグを立て，そして草へと進むため，「前へ進む」と入力するのです。

でも，これはそれほど苦痛ではありません。なぜならば，このゲームは『めぞん一刻』のような，同じところをぐるぐる回りフラグを立てるゲームではなく，『はーりぃふぉっくす』と同様で，行きつもどりつしながらフラグを立てていくという直線的に進んでいくAVGだからです!!

かわいらしい登場人物たち

この『セイレーン』に登場するキャラクターは，ほとんどが動物のわけですが，どのキャラクターも表情がおだやかで，かわいらしい者ばかりです。

主人公のプリルはもちろんですが，他の動物たちも愛らしい表情，カワイイ動き，そして，話すことばも単調でなく感情がこもっています。

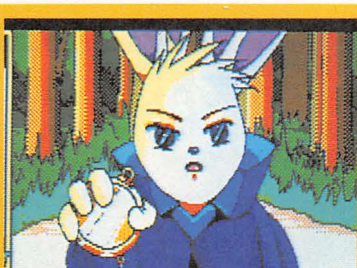
プリル以外にも，ブキミの森の大木や四つ耳うさぎのポトムなど個性豊かなキャラクターが登場し，『不思議の国のアリス』を意識したような童話の世界を存分に感じさせてくれます。また，おもしろいキャラに「セーブうさぎ」があります。こいつは，「呼ぶ」というコマンドを使うとでてきます。これはもちろんセーブ機能のコマンドですが，どこでもセーブできるというわけではありません。

グラフィック，サウンドが一段とパワーアップ!

『セイレーン』の特徴に，ナチュラルなサウンドとアクティブなグラフィック・アニメーションがあります。

サウンド面では，PC－8801FA／MAに搭載されているサウンドボードIIに対応していて，臨場感あるBGMを聞かせてくれます。さらにサウンドボードIIの最大の特徴であるPCM音源を駆使した効果音が非常によく活かされています。中でも，キツツキが木をつつく音とか，川のせせらぎの音，風の音などが場面の雰囲気を盛りあげているのです。

また，グラフィック面では『セイバー』『ジーザス』などにもふんだんに盛り込められていた，アニメーション処理も使用されています。もう一つ新たな技法も使われています。『英雄伝説サーガ』で使用された「ストロボ・アクション」もマイクロキャビンの物でしたよネ!! それに輪を掛けるように作られた，新たな技法とは，中心からグラフィックが広がり，そして画面一杯になるというもの!! な～んだ!たいしたことないじゃないか，と思うかもしれないけど，人物と人物が話し合うためだけに，これだけのことをやる!! 泣かせてくれるじゃないですか？ みなさんも絶対見て損はしませんヨ!!



▲「三代目，スケバン(?)刑事，風間唯!!」う～ん，このセリフ好きなんだよネ～!! なんで，南野や斉藤さんじゃあないのか？ それは，右キキだから



▲これはプリルの回想シーン。実は，裏に悲しいストーリーがあったんですネ



▲これがセイレーンの地の名所「大水柱」。でも，ここまで来たからといって，安心しちゃあいけない。なんせ，ここでやっとゲームは半分!!



▲ワーッ落ちるい!! ここでもサンプリングされたリアルなサウンドが鳴りひびくゾ!!



▲有名な広告のシーン。ここはプリルとラトクが，さっそうと走っているところさ!!



▲このサケが飛びだすシーンは，なかなかムズイ!!とにかく，前であげたように意外なコマンドを使用してフラグを立てるんだ





アイテム一覧



1 水

植物(?)，にあげてみては？



2 砂時計

セイレーンの時間をつかさどるアイテム。



3 木の虫

キツツキが落とした虫。2匹で1組？



4 木の実

おなかの減った動物さんにあげてみては？



5 ブルーの宝石

妹，クリスの持っていた魔力を持つ石。



6 小さな薬ビン

小ビンの中味は何じゃろな!? なんじゃろな!?



7 ヤマアラシのハリ

ある物をあげるとヤマアラシさんが……。



8 ユニコーンの剣

セイレーンででてくる最強の剣？



9 木の剣

『かしの木モック』が作ってくれた剣(ウソです)。



10 不思議な木の実

こいつを見つけられず解けない人が多いんだな!! コレガ。



11 サイの剣

サイさんが命をけずって造ってくれた。



12 魔法の鏡

最終的には，この鏡によって……。



13 ラトクの剣

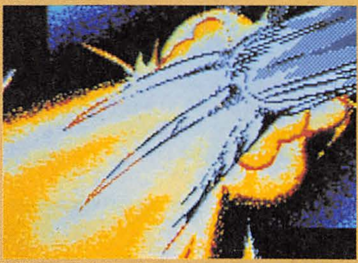
ラトクは，ただの短剣!! なんて謙遜（けんそん）しているが実は…。



▲夜の町。な～となくロンドンやパリの街のようにも思われる



◀夢の世界へ入るためにパックさんに誘導してもらっているところ。だが，その先には大魔王パズルが…



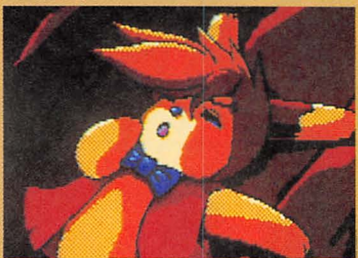
▲大魔王パズルの手先から発せられる光。それは，恐怖の殺人ビーム。もし，それにプリルが当たってしまったら………



▲オッ!!つぐ美さんが寝てるぞ～。でもよく見るとちがうな～。この女の子はとても重要なキャラクターなんだ



▲ラトクが盾になってくれたおかげで，ようやくパズルのいる部屋にたどりつくことができた



▲パズルは，テンとはわけがちがうほど巨大だった。すくなくとも身長3メートルはある。その大魔王のビームに当たってしまったプリルは，いかに？ そして，残されたクリスの命は？ここから先はアッとおどろくエンディングがキミを待っている

問い合わせ先：〒510 三重県四日市市安島2-9-12 マイクロキャビン「マイコンBASICマガジン」係

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



春というのに，まだまだ寒い日が続く今日このごろです。読者の方々もカゼに気をつけてください。私は，最近，エニックスさんの『ドラゴンクエストIII』を楽しんでいます。個人的にＲＰＧファンなので，ナムコットでもかならず，すごいＲＰＧゲームを作ります（目標，今年中，ＭＳＸ２版の予定)。期待してまっていてください。そこで，読者の方の中にも，ＲＰＧファンが多いと思いますので，おもしろい企画，アイデア等がありましたら，お手紙ください。みんなで，スゴ～イゲームを作ろうではありませんか。それでは今月のテーマ，４月５日発売予定のファミコン用カセット『独眼竜政宗』について，ご紹介します。

ナムコット初の本格的シミュレーション登場!!

なんとなく今年は，シミュレーション・ゲームがブームになりそうな気配が感じられる今日このごろですが，そこでタイミングよく，ナムコットから初の本格的シミュレーション・ゲームが発売されます。

まず，第一弾は『独眼竜政宗』。しかし，いきなり超本格的なものでは，今までファミコンではなじみのうす～いジャンルなので，なかなかそのおもしろさがわからない。

そこで，この『独眼竜政宗』は，このタイプのゲームははじめてという方にも楽しくプレイしていただけるように，親切設計になっています。

しかし，このゲームが簡単というわけではなく，簡単なモード（初陣の章）と，本格的なモード（激闘の章）とに区別され，初陣の章で遊びかたや戦略をマスターしていただき，そして激闘の章で，本格的シミュレーション・ウォーゲームを楽しんでください。

何度でもチャレンジできて，楽しめて，おもしろく設計されています。

ストーリー

時は，戦国時代。奥羽のあばれん坊「伊達政宗」(プレイヤー自身）が，東北を統一するために11の他国を制圧し，そしてついには秀吉，家康に戦いをいどみ，全国統一を目指すゲームです。あなたの戦略で歴史が変わります。

今回は，発売前なので攻略法ではなく，ゲームの仕様についてくわしく説明します。

メイン画面

1)国データ

年令：18才スタートで80才ぐらいまでに統一できないと死んでしまう。春にひとつ年をとります。



季節：コマンドを１回実行するごとにひとつ進む。ただし，ようすを見るコマンドや，隊列変更，ヘルプ・コマンドでは，季節は進みません。

地名：現在政宗のいる土地の名。

政宗の顔：メッセージや状況に合わせて表情が変わります。そして年をとるとそれなりの顔になるのです。

名前：政宗と書いてあります。

こくだか：その国の石高を表わします。

開墾（かいこん）コマンドや，その他のいろいろな状況により上下します（最低10万石，最高165万石で５万石単位です)。

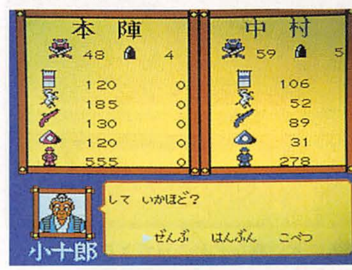
とれだか：秋にこの数値が，「こめ」に加算されます。やはり，豊作，大雨などにより上下しますが，春には標準値（こくだか×□）にもどります。「こくだか」をあげると「とれだか」もあがります。

米：その国の米の保有量です。春には，兵に消費され，出兵においても兵力によって消費されます。

金：商人に米を売って得られます。また金山を発見すると得られます。

そうば：相場です。米，はた，騎馬，鉄砲の相場です。商人との取引きをするときの価格は状況によって変動します。そしてセレクト・ボタンを押すと，サブの画面が表示されます。

訓練度：兵の強さです。訓練のコマンドによってあげられます。訓練度が高いと鉄砲隊の弾の数や，攻撃力，防御力が増えます。２年間訓練をしないとさがりますので注意。



弾の数：鉄砲隊が１回の出陣で撃てる弾の数です。

各隊の兵力：部隊数を表わしています。０～255の範囲です。

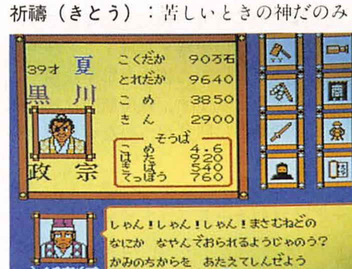
出兵可能兵力：いくら兵がいても米が少ないと，米に見合った兵しか出兵できません。

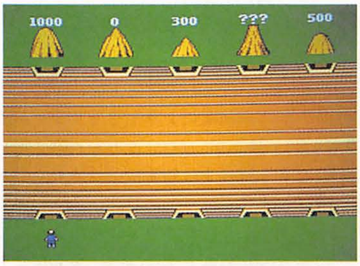
★

つぎは，八つのコマンドについての説明です。この八つのコマンドをうまく使ってゲームを進めてください。

開墾：石高をあげるコマンドです。開墾するには，お金が必要です。

祈禱（きとう）：苦しいときの神だのみ！





訓練：兵の訓練度をあげる。やぶさめのできるアクション・モードあり。

忍者：敵国に送ってダメージを与える。

各国のようすを見る：他国の兵力を見ることができる。





商人：米，旗などを売買できる。

軍事：このコマンドはさらに四つのコマンドにわかれます。

- **移動**：となりの自領地へ移動する。
- **出兵**：となりの敵へ戦いをいどむ。
- **兵集め**：足軽を集める。
- **隊列**：六つの陣形を選択できる。

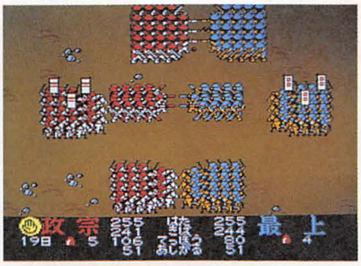
ヘルプ：メッセージを早く表示するなどしてプレイ・スピードをあげる。

セーブ：春にのみセーブできる。

これが戦闘モードだ!!

このゲームでもっとも重要な部分です。このゲームは，すべて最終的にはこのモードによって他国と戦い，そして勝つことによってはじめて自分の領地となるのです。基本的には，敵の旗隊を全滅すると勝ちになりますので，いかに旗隊を集中攻撃するかが，カギとなります。戦争期間は20日間で，この期間内に勝負がつかないと引き分けです。

また，セレクト・ボタンを押すと，手動モード，自動モード（コンピュータがかってに戦う）のセレクトや，途中で逃げることも可能です。しかし，手動モードであなたの戦術，戦略を駆使することです。



エンディング

エンディングは，統一したときの年令などによって八つのマルチ・エンディングになっています。おなじみナムコット新聞に表示され，勝利者へのインタビューは，ナムコの**こうの**です。

ナムコットの本格的，そしてシミュレーション時代への突入，今まさにゲーム戦国時代です。ぜひ，君の頭脳を全開させ，『独眼竜政宗』にチャレンジしてください。

ナムコがゴルフ場をオープン!!

といっても，実際のゴルフ場ではなくファミコン用カセットの新作のおはなしです。

タイトル：『ナムコクラシック』
発売日：価格，未定
メモリー容量：4Mビット

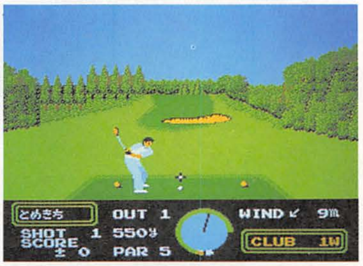
『ナムコクラシック』は自然条件や球の打ち分けなど，あらゆる面を忠実にシミュレートした本格的なゴルフゲームです。

プレイヤーはフック，スライスの打ち分けだけでなく，高い球，低い球の打ち分けも自由自在。グリーン手前からピッチ&ランでいくか，ピン奥に落としバックスピンをかけるか，スコアを左右する寄せのショットも思いのままです。

アップ・ダウンや微妙なアンジュレーションを盛り込んだコースは全部で24種類。その上，11人の個性豊かな選手を選べるので，幅広いプレイを楽しんでいただけます。

ゴルフは自然を相手に戦うスポーツ。その醍醐味を完璧に再現したゴルフゲーム，それが『ナムコクラシック』です。





ゲーム内容

- プレイモードはラウンド・プレイとトーナメント・プレイがあります。
- ラウンド・プレイには1～4人が参加できるストローク・プレイと2人で争うマッチプレイがあり，クラブの選択やハンディキャップの設定ができます。
- トーナメント・プレイはNPGAツアー30戦を戦い，賞金総額で上位にはいればマッチプレイで戦う〝ナムコクラシック〟という試合への出場権が得られ，この試合に勝てば最高の名誉が得られます。また，プレイヤーは飛距離やショットの正確さにそれぞれ特徴をもった，なかのしま，ぽぱい，すきっぱらなど11人の選手を選ぶことができます。もちろん，自分の名前を登録してプレイすることも可能です。
- プレイの途中に残りの距離やグリーンまわりの状態など，逐一キャディからアドバイスを受けられる，親切モードも盛り込まれています。



チャレンジ！X68000

『源平討魔伝』地獄面完成！

電波新聞社／©ナムコ



Written by　川野　俊充

みなさん，ハジメマシテ。今月からこのコーナーを担当することになった，川野俊充です。本当は幸運私真矢先生が書くべきこのコーナー，先生は超多忙とのことで僕がもらってしまいました。新入生のつもりでガンバリますのでどうぞこれからよろしくお願いします。

さて，今月も恒例の『ドラゴンスピリット』，『源平討魔伝』の開発報告からはじめたいと思います。まずは『源平』のほうですが，何も言わずに写真を見てください。そう，あの地獄面が完成したのです！もちろん，敵のグラフィック，アルゴリズムは完璧で，本物と寸分たがわぬデキになっています。要石は飛び跳ね，餓鬼(ガキ)は槍を突きだし，船は空を飛び，剣は衝撃波を発射し，釣鐘(つりがね)は落ちてきて，骸骨蜘蛛(ガイコツグモ)は糸を吐いてくるといったぐあいです。

さらに２面のＢＩＧモードでは，ウネウネと飛んでくる人魂をバサバサ斬りながら骸骨の山の上を走って行く我らが景清の勇姿を見ることができます。ウ～ン，ナイスですね(？)。

このとき，とくに見ものなのが景清の絶妙なる動きでありましてカシャカシャンと音を立てそうなあの微妙な動きが再現されていて感動してしまいました。もう「ムーンウォークだってできるだよ！」なんて言うのはナンセンスですね。

というわけで安駄婆も「ありがたや，なさけなや，いき，いき，いきどまりじゃあ，いっひっひ」としゃべってくれるので，もうたんまりましぇ～ん。

さて，おつぎは『ドラスピ』です。こちらはとうとう１面の敵キャラが入りました。とくと写真を見てやってください。ところで，デモンストレーション・モードとしてあのＥＸＣＨＡＮＧＥＲ先生の完璧なるプレイが見れることになりました(予定)。

下手な僕としては涙がでるほど嬉しいことです。なにせ２面をクリアしたことが無いもんで…（どーせ僕はアクション・ゲームが苦手だよ。でもアフターバーナーはクリアできるからいーもんね)。

ところで気になる両ゲームのディスクの枚数ですが『源平』のほうは『スペースハリアー』と同じく，１枚です。ところが『ドラスピ』のほうは泣く子も黙る２ＨＤが３枚組での登場です（あくまでもこれは予定ですよ，予定)。やはり，あのグラフィックと動きではいくらメモリがあっても足りないのでしょうか。

どちらにしろ,『源平』,『ドラスピ』がものすごい作品になることはまちがいありません。現在電波新聞社の開発室では４月発売を目指して全力疾走中です。みなさんもいっしょに応援しましょうね。

さぁ，明日からこう歌おう！

「もーいーくつ寝るとー発売日～」



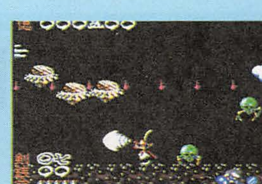
▲いよいよゲーム開始であります。景清が復活するかどうかは君の腕にかかっている



▲巻き物を取りますのよ，の図。ロウソクが増えているのは気のせい



▲要石の上に乗っかってわーいわーい，の図



▲君はどっちに打ってるんだよ！やっこさんはうしろだよ，うしろ！



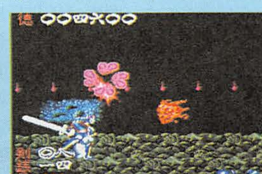
▲景清，ジェネレータを切りますよの図。この後釣鐘に押し潰されるとは思わない



▲これから剣を取りに行きます。この後骸骨にけられて石に潰されてしまった



▲ビッグモードがはじまります。なぜだか身長が高くなっています



▲迫ってくる人魂をズバッと切りました。景清の狂った関節にご注目



◀地獄面も終わり，鳥居の前です。本当はデカい骸骨がでてくるのだけどまだ未完成



◀３面の長門。平面モードのはじまりです。今月はここまで。続きは次号にてどうぞ！



◀ドラスピのザコキャラ。写真じゃわかんないけどネッシーの首の動きがイイ!!



ツインビー

シャープ/価格:7,800円

ユーザー普及率ではきっとどのソフトにも負けないであろうという『グラディウス』のSPSからの新作です。

この『ツインビー』で，SPSは3作目の作品。さすがにテクにも磨きがかかってゲームのデキはピカ一です。僕はなんと言ってもあのバリアのデカさに感動してしまいました。ボールや金棒もでてくるので今までのツインビーではもの足りなかった人にも満足できると思います。

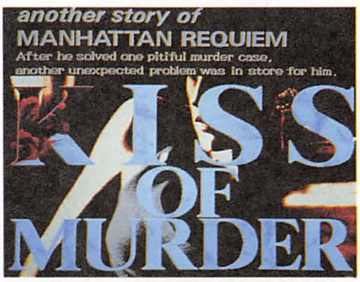
ただ一つ残念だったのは音楽が少し貧弱だったということです。『リベンジ・オブ・DOH』のときもそうだったのですが，もう少し頑張ってほしかったという気がしました。(音程がズレているところがあるような気がするんだけど…)。



◀写真じゃわかんないけどスピードをいっぱいつけてるのでランクがあがってます



▶これがかの有名なスパイス大王。決してすっぱい酢の王さまではありません



殺意の接吻

リバーヒルソフト/価格:5,800円

さてこちらは『マンハッタンレクイエム』のリバーヒルソフトから続編（正確には前の舞台背景を生かした「アナザーストーリー」という感じかな？）の発表です。このシリーズはかなりシナリオが凝っていて最後の最後まであるドンデン返しが見もの。何回も問いつめてやっと相手が口を割ったときは感動にも似た気持ちになるものです。

タイトル画面は今回も凝ったものを見せてくれます。サファイアがキラリ!!と光る画面はなかなかです。

ところでこのシリーズ，グラフィックがきれいとの定評ですが，このゲームの登場人物は『マンハッタン』と同じグラフィックが使われているのですが，そのくせ名前だけはちがうので前作の直後にプレイすると頭が困乱して，わけがわからなくなってしまいます。まさかディックベイカーが刑事だとは…。



◀これがかの有名なディックベイカー。えっ、ちがう。こりゃどーも失礼いたしました



▶これは「マンハッタンレクイエム」の写真です。と言ってもわからないグラフィック

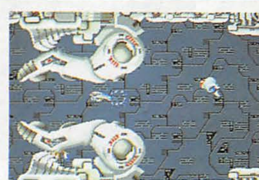
(注)このソフトは『マンハッタンレクイエム』がないとプレイできません。

R-TYPE

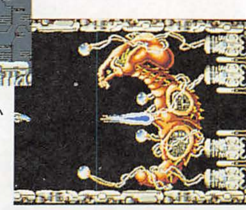
アイレム/価格:未定

このゲームは何と言ってもあのドロドロの世界が特徴。アーケード版制作のアイレムからの発売です。画面はほとんどアーケード版と見分けのつかないほどのデキでかなりの期待ができそうです。画面中を飛び回るレーザー，たろすけのように気合の入った波動砲等プレイヤーのストレスをパッと解消してくれるような武器ばかりなので僕は大好きなゲームです。でもボクのウデではクリアできなくて，結局たまるのはストレスばかりってか？

※画面は開発中のものです。



▲ぎゅい～ん！と充電しているところです



▼ど――んと打っているところです。波動砲を直撃されてるボスの顔が痛そう？



ラスベガス

日本デクスタ/価格:9,800円

このゲームは以前98版で発売されたもののX 68000への移殖版です。「ラス・ベガス」と言えばアメリカにある，ギャンブルのメッカ。そこでの興奮とスリルをぎゅっと握りしめて日本に持って帰ってきてそのままパソコンに入れてしまったという感じのゲームです。

プレイヤーはゲームをして，お金を稼ぎながら最後の部屋を目指します。人間というのは根っからのギャンブル好きで燃えに燃えてしまい，大騒ぎになってしまいました。でもこれは1人で燃えるより何人かであーだこーだ言ったほうが楽しいゲームです。しまいにゃケンカになるけど。
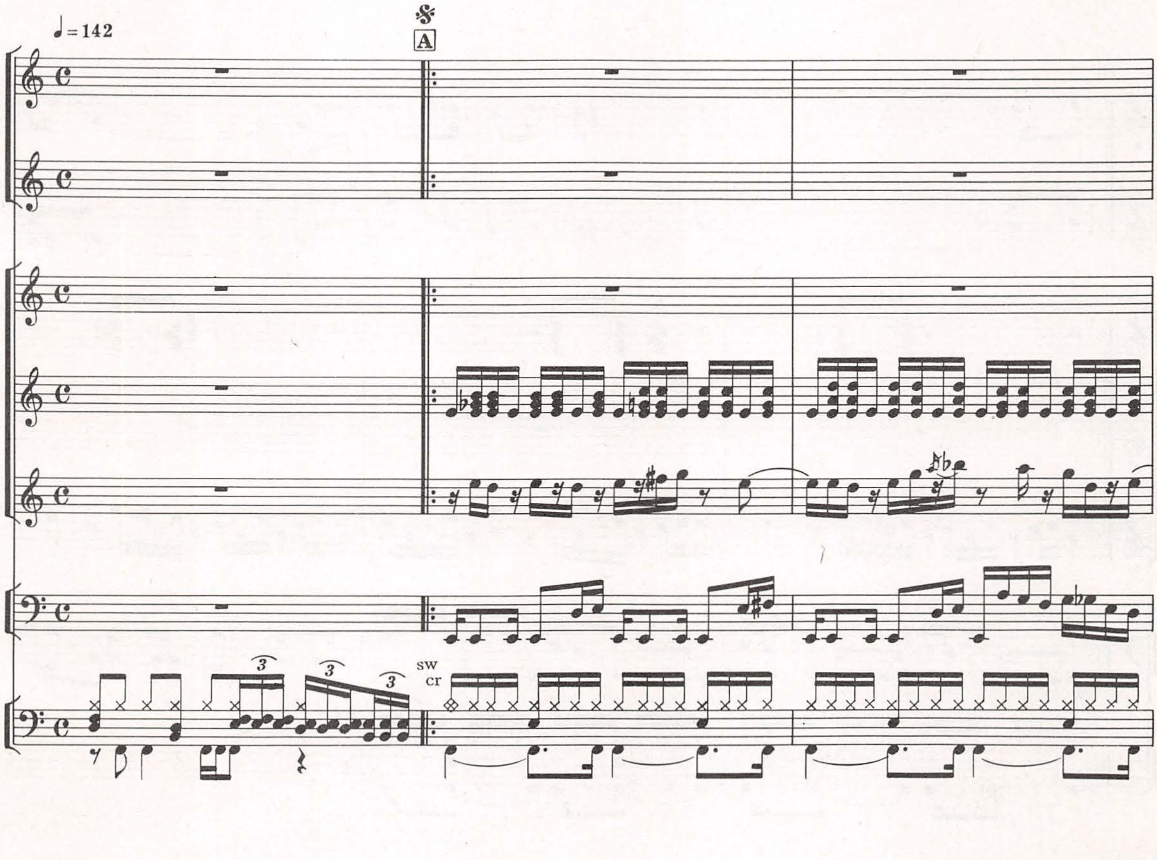


▲これがラスベガスのゲーム選択画面。これからコンピュータとの戦いがはじまる
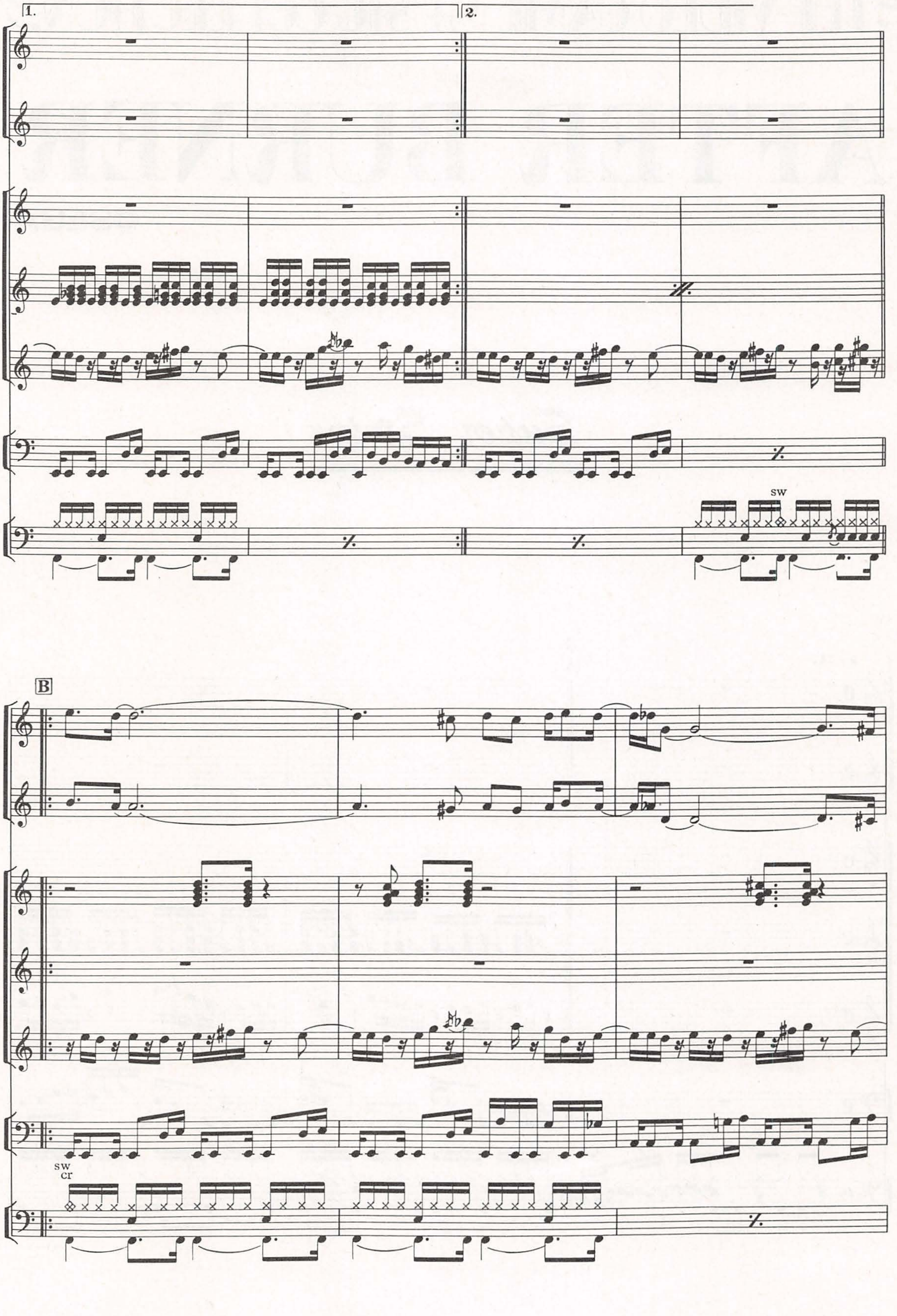
♬THE VIDEO GAME MUSIC COLLECTION♬
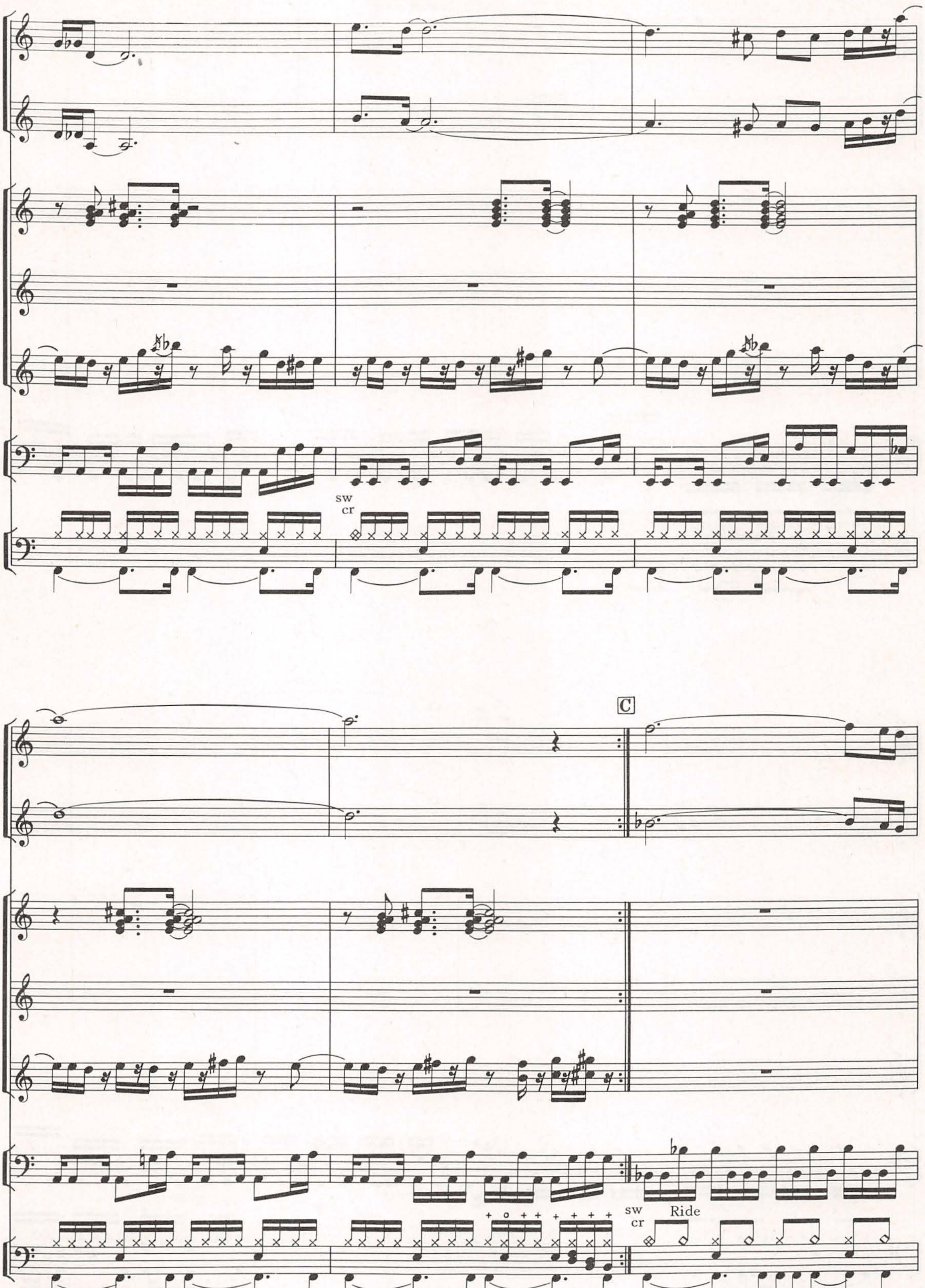
AFTER BURNER
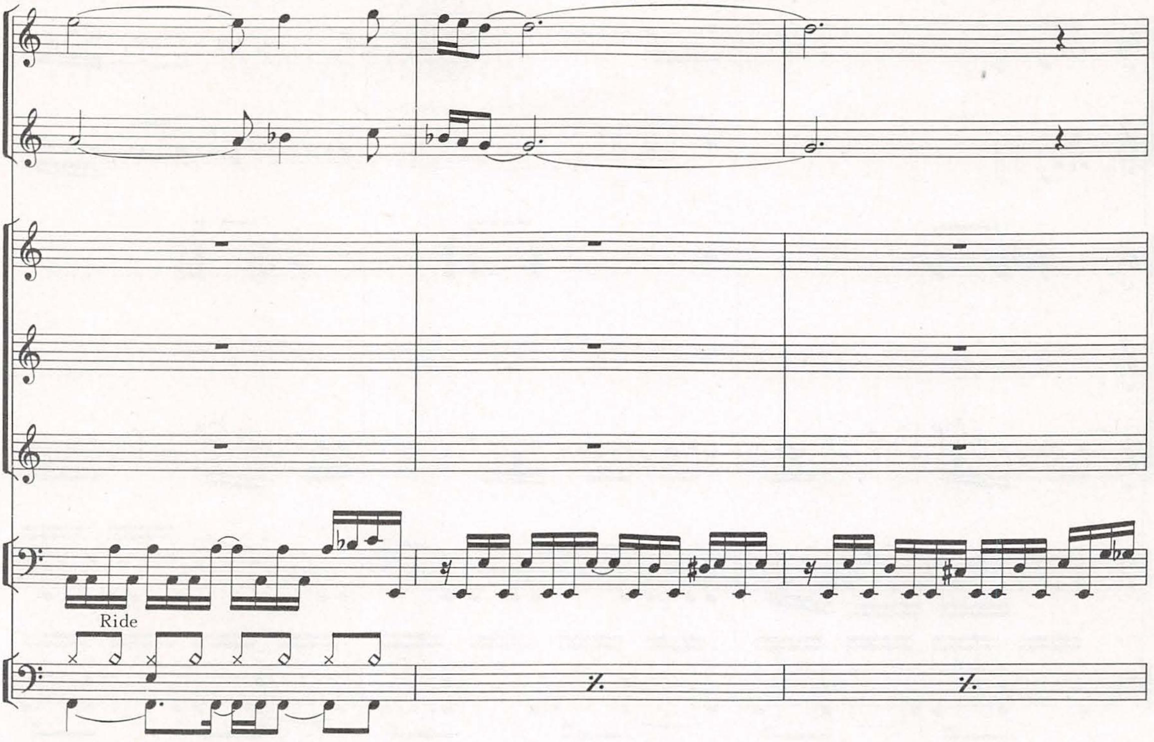
©SEGA
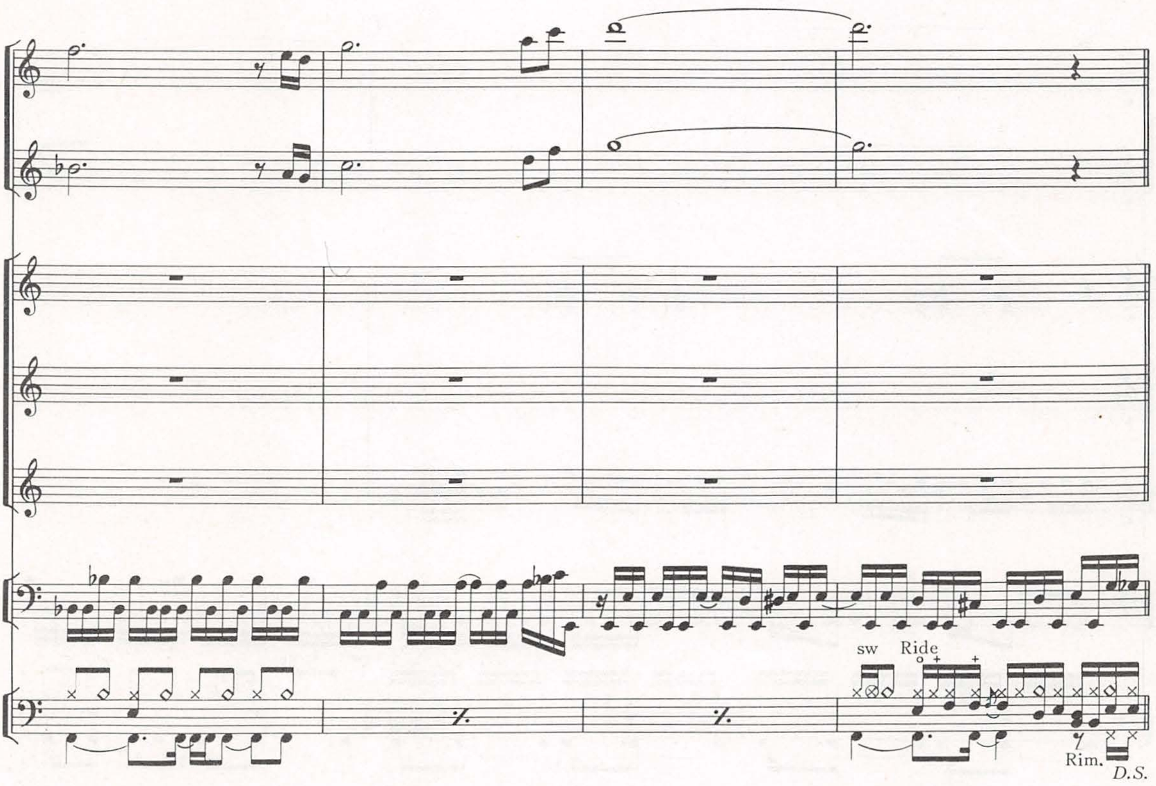
Super Stripe




1.
2.
sw
B
sw
cr


sw
cr
C
sw
cr
Ride

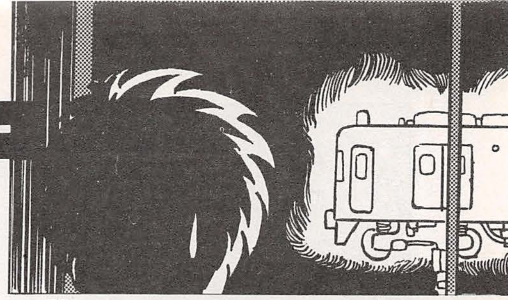




★この楽譜をセガ・エンタープライゼスの許可なくして転載することを固く禁じます。

Ⓒ手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー



妖怪旅行

ようかいりょこう

byアブラカタブラ

STORY

君が天井裏で見つけた古箱の中の紙に記された祖先の言葉，〝妖怪に，後世に悪を残す邪あり。悪の根源を取り去るべし〟は，君の脳裏を離れなかった。ある夜，ふと目を覚ますと窓の外に列車が停止していた。車体は古く，白く鈍い光を発していた。君は，吸い込まれるように列車へと足を運んだ。……君の無事を祈る。

遊びかた

現状況を見て可能な動作の中から最も有効だと思った動作を行ないます。（サイコロを転がせ）と指示があったら，サイコロを転がします。ENDになったらNo. 1から再び行ないます。

1．列車に乗り，前世へと向かった君が着いたところは，山の中であった。→24

2．道はまもなく大きく曲がった。曲がりかどには石塔が建っている。
道を急ぐ→40　石塔を調べる→104

3．鍵が回った。箱の中には，箱と紙が入っている。
紙を見る→95　箱を開ける→70

4．ドサッ!!目の前に巨大な何かが…。人間の首…。君は気絶してしまった。→32

5．畑には丸い作物があり，作物からは多くのつるが伸びている。
つるをちぎる→50　作物を取る→83

6．山道を登っていくと，裸の子供がいる。
声をかける→65　道を急ぐ→16

7．君は地面から石を拾い，白蛇をつぶし，山道を進んだ。→82

8．鍵が回らない。→51

9．中から美しい女が現れ，君に会えたことを喜び，安全なところへ案内してくれた。→6

10．鍵には〝7〟と記されていた。→30

11．部屋には，掛け軸と手鏡しかなかった。
手鏡を見る→97　掛け軸を調べる→12

12．驚いたことに，掛け軸の裏に洞窟があった。君は，そっと足を進めた。→88

13．その妖怪は君の生気を吸い取りはじめた。くびれ鬼，その名が頭を横切った。END

14．沼はひっそりとしているが，沼岸に河童のような妖怪・水蝎（けんもん）がいる。
声をかける→98　沼に入る→25

15．道が草原に入り，まもなくして後から変な音がする。
振り向く→62　急ぎ足にする→48

16．山道をさらに登り，頂上につくと，道は下りはじめた。
道を進む→85　辺りを見回す→4

17．崖の向こうに，寺が建っている。
崖を降りる→93　歩き回る→94

18．君は無事に寺の入口についた。
寺に入る→66　歩き回る→31

19．水蝎（けんもん）は，喜んで角力を取った後，君を肩に乗せ，走りだし，川につくと消えていった。→99

20．君は蛇の化身を知っているか？
いる→9　いない→26

21．落ちたところには，小川が流れている。
川を下る→44　穴をはいあがる→78

22．地面に鍵が落ちている。拾いあげると〝1〟と刻まれていた。君は通路を進んだ。→89

23．君は女の吐いた息によって凍りついてしまった。雪女だったのだ。END

24．山道は森の中へと，のびている。君の横には石塔が建っている。
山道を進む→82　石塔を調べる→55

25　水蝎（けんもん）が君の上にのっかってきた。君はあわてて沼をでて，道を進んだ。→2

26．中から美しい女が現れ，この小屋の西の道を登っていきなさいと言う。
行く→85　行かない→72

27．君は，竹やぶには砂かけばばあでもいるかな，と考え，道を進みだした。→60

28．この竹は万年竹だ。君は魂を抜かれてしまった。END

29．女は君に手をさしだしてきた。
握手する→45　手を眺める→100

30．廊下を進むと，右側に扉があるのに気付いた。
中に入る→11　廊下を進む→77

31．寺の裏で，〝阿修羅は，右手に生を持つ〟と記された石を発見し，寺に入った。→66

32．気がつくと崖の上にいた。誰が連れてきたのだろう。
辺りを見回す→17　考えごとをする→103

33．石塔に何か光るものが…。そのとき，何かが石塔から飛びだした。→92

34．まもなく，道は行き止まりになる。天井からは，ロープが2本ぶらさがっている。右を引く→64　左を引く→86

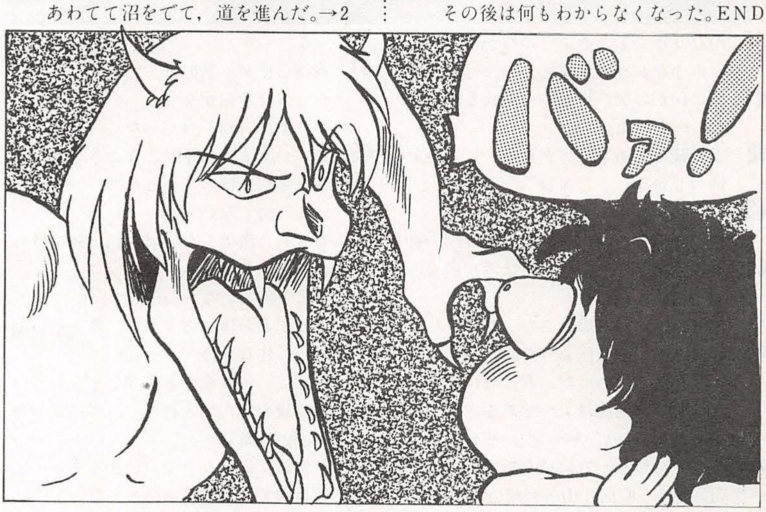
35．君は運よく助かった，眼前には2体の仁王像がある。
像を見る→79　地面を見回す→87

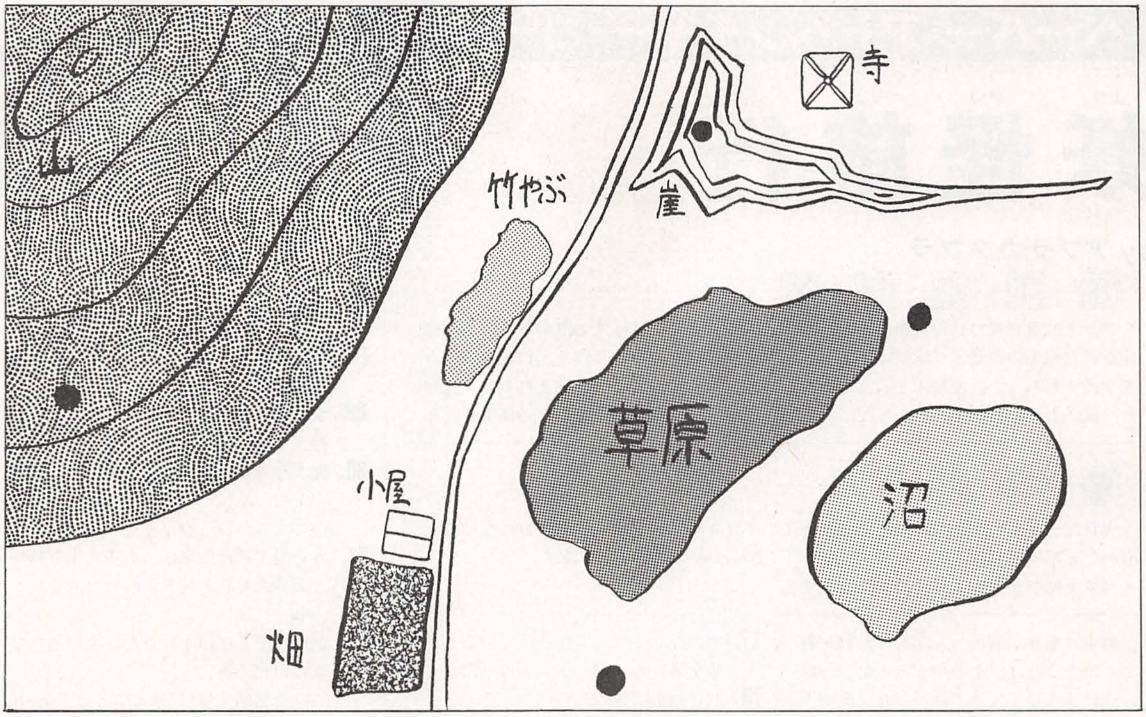
36．君が触ると，壁の下からつぎのように記された石板が見つかった。→80

37．左は草原に通じ，右は森が続き，目の前には……つるべ火だ！この火は大ケガの前ぶれだと言うが…。君はあわてて向き直した。→82

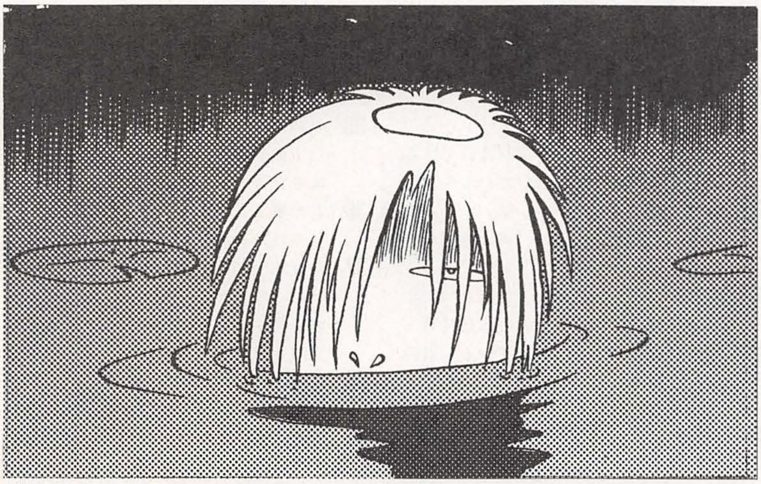
38．生首幽霊が首に喰いついた。…これが，君が見た最後の光景だった。END

39．途中で足を踏みはずし，地面に激突し，その後は何もわからなくなった。END



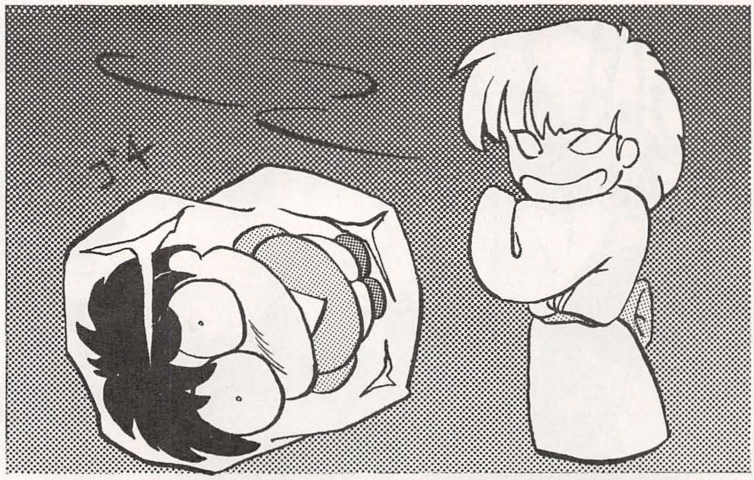


《第１図》妖怪旅行のマップ

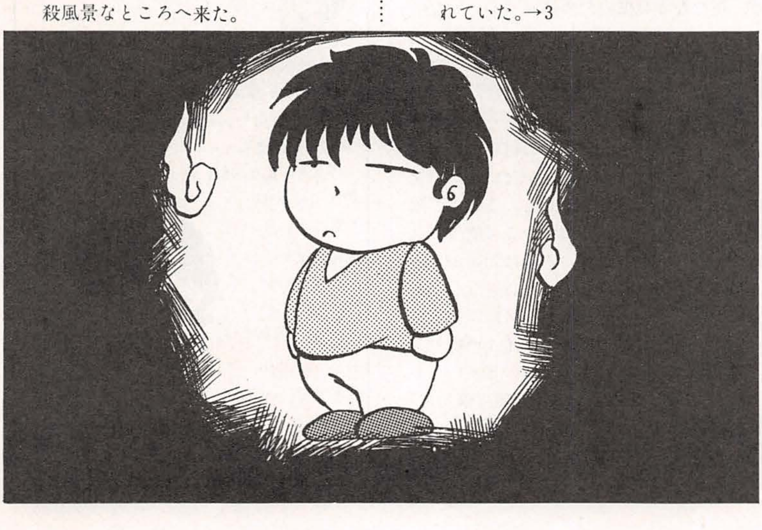


40. かなり歩くと草やぶにぶつかったが，その中をかきわけ道にでた。→105
41. 君は何かの呪いにあやつられるように畑に向かった。→5
42. 雲外鏡だ！あとは，魂を抜かれるのを待つしかない。ＥＮＤ
43. すぐに行き止まりになった。
壁を調べる→68 引き返し左に行く→69
44. 小川は凍りつき，地面には雪が積もっている。
先を急ぐ→89 座りこむ→22
45. 冷気が君の腕に伝わった。が，女は微笑し，消えていった。君は先へ進むことにした。通路は二つである。
右へ進む→101 左へ進む→34
46. 君はふらつき，竹の枝を折ってしまった。すると眼前に山道が続いていた。→6
47. 両側の壁が，君のほうに迫ってきた（サイコロを転がせ）。
1･2･3なら→35 4･5･6なら→71
48. 草がからまって足が思うように進まない。黒石を持っているか？
いる→91 ない→38
49. 女も君に微笑した。君は白い砂を持っているか？
いる→58 いない→67
50. つるが君の体に巻きつき，血を吸いだした。作物妖怪だ!!→106
51. 君はこの冒険をやり直すしかない。→1
52. 君は鍵を鍵穴に入れた。二つの鍵の合計値の行番号へ。
53. 子供は，御守りをくれ，去っていった。君は裸で，木の葉を持って立っていた。かわうそにだまされたのだった。→16
54. 君は女に礼を言い，山道を進んだ。→82
55. 石塔の上に，背に矢がささった白蛇がいる。
矢を抜く→74 とどめをさす→7
道を急ぐ→82
56. 君は小屋と畑が見える川の中にいる。
小屋にむかう→57 畑にむかう→5
57. 小屋は今にも崩れそうだ。君は白蛇にとどめをさしてきたか？
きた→41 こない→20
58. 背筋がぞっとした。君はあわてて扉に走りこんだ。→11
59. 木彫の蛇を持っているか？
いる→90 いない→13
60. 道は竹やぶに入ったが，なかなか竹やぶからでられない（サイコロを転がせ）。
1・2なら→46 3・4なら→28
5・6なら→73
61. 突然，何かが眼前を通り過ぎた。→92
62. 首から血を流した生首が飛んでくる。生首幽霊だ!!
逃げる→48 静かにする→38
63. 両側の壁が，君のほうに迫ってきた(サイコロを転がせ)。
1なら→71 それ以外なら→35
64. 床が落ち，君は穴に落ちていった。下に槍があるのに気付いたときは，すでに遅かった。ＥＮＤ
65. 子供は，御守りをあげるから服をください，と言う。
服をあげる→53 殴りつける→81
66. 阿修羅像が，眼前にあり廊下が右にある。像を調べる→76 廊下を進む→30

67. 体が動かない。相手は二首女だった。もう覚悟を決めるしかない。END
68. 壁に足を進めると，ドサッ！落とし穴に落ちてしまった。→21
69. 階段があり，降りていくにつれて，寒さが増した。→89
70. 突然，疾風が起こった。どうやら妖怪の存在が,消えてしまったらしい→102
71. 両側の壁は君をようしゃなくつぶした。END
72. 君は小屋を離れ，畑に向かった。→5
73. この竹は万年竹だ。君は，餓死するまでさまようのだ。END
74. 矢を抜くと白蛇は美しい女の姿（蛇の化身）になり，つぎのうち一つをあげると言う。好きなものをもらい。→54
(木彫の蛇・白い砂・黒石)
75. 道を進んでいくと，右のほうに沼が見える。道にそって進む→2　沼へむかう →14
76. 像の両目に鍵がはまっている。どれを取る？
右側→10　左側→84　両方→96
77. 廊下を進むと二つの長い首を持った女がいる。
笑いかける→49 引き返し扉に入る→11
78. どうにか，はいあがり，もう一つの道へと進んだ。→69
79. 眼を見開いた仁王像は迫力があるが，どことなくさびしそうだ。→35
80. "阿修羅像は右目,つまり君の左側に生を持つ" 読み終えた君は，引き返し左へと進んだ。→34
81. 子供は，かわうその本体を現し，逃げて行った。→16
82. まもなく山道は2本にわかれる。
辺りを見回す→37　左に進む→15
右に進む→75
83. 作物がニヤッと笑ったような気がした。→50
84. 鍵には"2"と記されていた。→30
85. 道をずっと行くと，石塔が建っている殺風景なところへ来た。



石塔を見る→33　道を捜す→61
86. 目の前の壁が動きだし，道が開けた。
慎重に進む→47　走りだす→63
87. 仁王像の間に宝箱があり，鍵穴が二つあるのに気付いた。鍵を二つ持っているか。
いる→52　いない→51
88. まもなく通路は二つにわかれた。
右に行く→43　左に行く→69
89. 眼前には，氷穴が広がり，雪の上に1人の女が立っている。
話しかける→29　逃げだす→23
90. その妖怪，くびれ鬼は近づいてこない。君は急いで向こう岸に渡った。道は竹やぶに続いていた。
道を進む→60　休憩する→27
91. 君は草原を抜け，再び道にでた。→105
92. 君は苦しくなった。殺生石の毒気にやられたのだ。END
93. (サイコロを転がせ)
1なら→18　それ以外なら→39
94. 地面に等身大の穴があり，そこを進んで行った。→18
95. "妖怪に後世に悪を残す邪あり。悪の根源を消し去るべし" この言葉が記されていた。→3
96. 剣を持った阿修羅の腕が，君を切り落としてしまった。END
97. 鏡に不気味な顔が浮かびあがり，君は鏡の世界へひきずりこまれた。→42
98. 何と言うか？
角力しよう→19 泳ごうと沼に入る→25
99. 川の中央で，鬼のような形相・幽霊のような体型の妖怪が現れた。
無視する→59　川下に逃げる→56
100. 冷たそうな白い手だ。おそらく…雪女。
握手する→45　逃げだす→23
101. まもなく行き止まりになった。
引き返し左に行く→34 壁を調べる→36
102. 悪を消し去ったとはいえ，寂しい思いだった。手には，しっかり蛇の化身からもらったものが，握られていた。→107
103. 確か人間の首が……そうか，あれがつるべ落としという妖怪か。→32
104. 何の変哲もない石塔だった。君は道を急いだ。→40
105. 道はすぐに川にぶつかった。水深は浅く小さい川である。
向こう岸に渡る→99　川下に向う→56
106. ちぎっても，ちぎっても，つるは君の血を吸う… 君の血がなくなるまで。END
107. しかし，列車に乗り込み，現世に帰ってくると，冒険を無事終えた喜びが湧きあがった。 GOAL ・IN
THE END



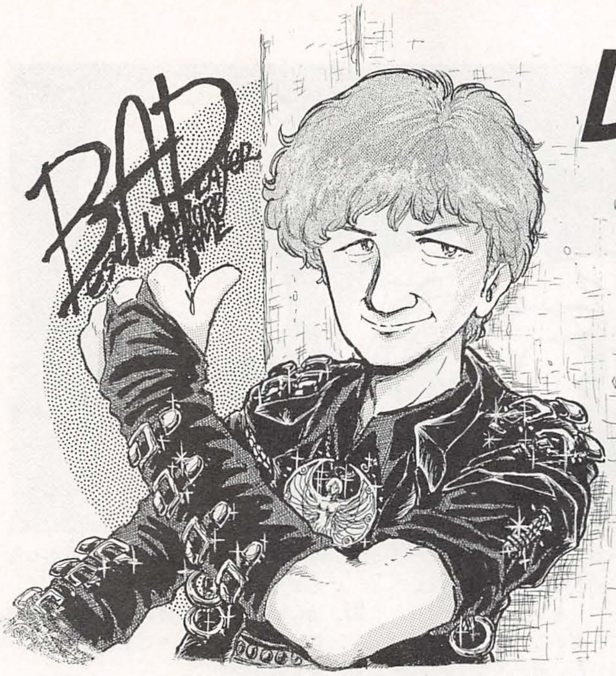
●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい、行数などは本記事を参考にして、原稿用紙になるべく横書きで書いて、お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし、制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPERsoft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係



レスキュー!!

AVG & RPG

アドベンチャー ゲーム アンド ロールプレイング ゲーム

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

今月のお答え番

レスキュー隊No.1：電波にくる前に必ず『イシター』をやる…清水　毅
No.4：『ザ・病院』は絶対オモシロイと思う……ロッキー引本
4′：『ドラクエIII』が買えなくて泣いた………コロマサ＆KERA

Hello／ 先月はお休みしてご心配をおかけしました，山下　章です。さて，突然ではあるけど，今月号からの新連載その他もろもろの新企画で時間的余裕がなくなったボクは，次号からこのレス・アベを，清水クン率いるレスキュー隊の諸君に完全にまかせることにした。約3年間つづけてきた愛着のあるコーナーだけに少々寂しい気もするけど，今後，レスキュー隊の諸君がよりおもしろくて役に立つコーナーへと発展させてくれることだろう。読者のみなさんも応援してやってほしい。

なお，それにともない，「読者の広場」がレス・アベから独立することになった。こちらの担当は今までどおりボクで，よりパワーアップしたページを見せていくつもりだ。今まで以上の情報，イラスト，ギャグを「読者の広場」係まで，どしどし送ってね。それでは，Q＆AへGo／

P．S．『ドラゴンクエストIII』をベーマガ・ライターズのトップをきって46時間でクリアしたヨ！ このことについての詳しい話は，来月号のフリートークボードでご紹介する予定なので，お楽しみに！

AVG編

Q 山下先生，こんにちは！ ボクはMSX２用『太陽の神殿』をプレイしているのですが，どうしても〝赤い宝石〟が見つかりません。どうか教えてください。

〔愛知県名古屋市・中島隆臣13才〕

A ヤア！ 中島クンの質問には，考古学者のロッキーがお答えすることにしよう。インディ＝ヒキモトとでも呼んでもらえると光栄です！

〝赤い宝石〟というのは，『ジョジョ』にでてくる石仮面に似た，あの仮面にはめこむアイテム。まあ，どこにあるかはわかりにくいですけど，あることに気づけば，すぐに見つかるです。そのあることとは？
― じつは，コマンドに関係があるんです。そう，「取る」というコマンドのみでは，〝赤い宝石〟は発見できません。

ズバリ言うと，〝赤い宝石〟は，○ステ○ーリ○にあります。「引く」や「押す」など，いろいろなコマンドをためしてみましょう（ふせ字のところがわからなかったら，山下先生の『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧII』を見ると載っていますヨ。わっ，宣伝しちゃった!?）。というわけで，考古学者ロッキー（別名：インディ＝ヒキモト）は，新たなる発掘のため旅立っていったのでした……。

Q 山下先生こんにちは，ボクは今，他のソフトを投げだしてＰＣ－98版の『セイレーン』をやっています。やっとラトクの村の出口付近まで来たのですが，もう道がないし，バクの「パック」にも会えません。ここまで順調に（２日で…）来れたのでここも簡単に進めると思ったのですが，そうは問屋がおろさない。この場面ではいったいどうしたらええのん（おおっと関西弁が／）？教えてください。Ｐ.Ｓ.「あたしイイイーのパックちゃァァーん／どこにいるのォォー／」

〔東京都品川区・安宅　俊15才〕

A では，質問にお答えしましょう。安宅クン，キミはプリルの過去について聞いたことがありますか？ あの涙なしでは見られない，「それは秘密です」のような悲しい話を。まだ，聞いていないなら，プリルに聞いてみましょう。それと，もうひとつヒントを言うと，ラトクの所有している家宝（？）の剣を見ることもできるんです。ヒマつぶしに見せてもらいましょう（おおっと，すごいヒントだあ／）。これで「パック」に会うことができるはずです。この先はマップも簡単なので，がんばって解いてみてください。エンディングは，涙がちょちょ切れるほどの感動ものですよ。クリス ―ッ!!

Q 山下先生…私…
どうすればいいのか
わからないんです。
「軽井沢誘拐案内」の第4章まで2日でといたそのあと。魔球「竜巻おとし」も好調だし，5章は楽勝だわーと思っていたのに!!竜巻おとしが破られてしまったのです。どうしても「おじいさん」に会えません。「推理する」と，「あのおじいさん，何だったのかしら」
と出るのですが。
ああ，このままでは
いけないわ。
でも涙がでちゃう…
だって女の子だもん。



P.S. 持ち物は
写真・新聞・かぎ・鉛筆
葉っぱ・たばこ・書類です。
変な文章ですいません。

〔奈良県北葛城郡・西郡恵理子16才〕

A オーッと，これはまた強烈なネタですね。魔球「竜巻おとし」を知ってるなんて，さすが女の子！　ところで，質問は『軽井沢誘拐案内』ですか？　5章のおじいさんに会うためにはすべてのフラグを満たさなければいけない，というのは西郡さんも知っているかとは思いますが，じつは，西郡さんの持ち物はひとつ足りないんです。ズバリ，それは「懐中電燈」!!　電気スタンドのまわりをよく調べてみてくださいね（でも，よく懐中電燈なしで他のアイテムを集められたなあ）。

すべてのアイテムをそろえ，あらゆる登場人物から聞けることをすべて聞いてフラグを満たすと，湖の島のまん中にいるおじいさんが，「南の道へ行ってごらん」と教えてくれるはず。そのあとに，湖の南のほうにできた新しい道を進んでいくと，新たな展開が見れるわけなんです。西郡さん，ファイト!!



〔愛知県名古屋市・**えなじぃ15才**〕

A えなじぃちゃんは，どうやら最後の最後で悩んでいるようですね。その場面は，『リバース』最後の難関なのです。

ハッキリ言うと，不思議な光の集合体であるルシフェルのばけた虫は，あるアイテムがなければ倒せません。ところが，そのアイテムは，すでにえなじぃちゃんが持っている物なんですねー。

ちょっと話が飛びますが，カブト虫やクワガタは，まわりに広がる大きな光には集まるものの，小さく集中的な光をあてると逃げるという性質を持っています。この場面も，それと同じ。えなじぃちゃん，受験に合格して，『リバース』もやっつけちゃいましょう！

Q ボクは，PC－8801FRで『マンハッタン・レクイエム』をやっているのですが，困ったことがひとつ起こりました。ブレッカーレコード店で"ヤクがほしかったら，ノーマン・スレイジーに会うことだぜ"と言われたものの，どうやってもノーマン・スレイジーという名前の選択肢がでてくれないのです。バーナード・アームストロングに聞いてもその他の人に聞いてもダメ。どうか山下先生，ヒントを教えてください。ちなみに，持ち物は，サラの写真，クラブM＆Mのカード，オルゴール，オーディション・カード，スプーン，香水で，途中経過は，情報収集23点，人間関係2点，手がかり39点，聞きこみ34点，進行状況25点です。

〔島根県簸川郡・**杉原博之11才**〕

A 杉原クン，ブレッカーレコード店でノーマン・スレイジーのことを聞きだすときに，何をしたのかをよーく思いだしてみてください。そうです，スプーンを見せたんでしたよね。杉原クンが悩んでいる先は，それを応用すればいいのです。つまり，いろいろな人に持ち物を見せていけばOK。そうすれば，ノーマン・スレイジーに会うことができますヨ。それから，杉原クンは途中経過の点数がちょっと低いようなので，もう少し細かく情報集めにはげむようにしてください。Good Luck！

Q 山下先生，お願いです。中学2年のボクは今，中学へ入ったときに買ったPC－88MRで『ABYSSII・帝王の涙』をプレイしていますが，ウインチにつりさがったエレベータがまったく動かないんです。何かを押すと聞いたんですが，「オス　カベ」「オス　ユカ」「オス　テンジョウ」いろいろ試してみてもダメでした？ここで，もう2年も悩んでいます。もういやになって，他のソフトをやったりしたのですが，やっぱりスッキリしません。どうかどうか，一生のお願いですから，どうかどうかどうかどうか教えてください。お願いします!!

〔大阪府大阪市・**田中邦彦14才**〕

A 田中君はエライ!!　同じゲームを2年間もやり続けてるなんて，なかなかできることじゃありませんよね。その努力をかって，お答えしましょう。ウインチにつりさがったエレベータに入るには，クサビを使わないとエレベータが落ちて死んでしまいます。このことは田中君も知っているようですが，問題はそのつぎにどうやってエレベータを動かすかということです。エレベータを動かすには，あるアイテムが必要。そのアイテムは，クサビを持っていた男が持っているのです。もしこのアイテムを持っていないのなら，クサビを持っていた男のところに行って体を調べてみてください。そしてそのアイテムを見れば，答えはすぐわかるはずです。がんばって『ABYSSII』との2年間の戦いに終止符を打ってください。

RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

いやあ，『ドラクエIII』って本当におもしろいですね。アンチ・ファミコンのボクでも『ドラクエ』のおもしろさは認めます。ただ，やっぱりRPGとしてみた場合まだ開発の余地があるように思います（もっとも，一部のパソコンRPGについても言えるんですけど）。

『ウルティマIV』や『イース』に比べれば，その差は歴然たるものでしょう。「RPG＝経験値かせぎ」の概念は，まだまだ続くのでしょうか………。

話かわりまして，レスキューのほうですが，今月は大量のみなさんからのハガキが届いています。選考も一苦労しました。

それでは，レスキュー活動のはじまり，はじまり～っ！

Q こんにちは，清水さん。ボクは，MSXの『ハイドライド3』をプレイしているんですけど，「雲の石」を見つけた後から先へ進めません。いったいどうすればいいのでしょう。

〔沖縄市・**ハイドライド？才**〕

A 「雲の石」は，映画"天空の城ラピュタ"にでてくる「飛行石」と同じ能力を持つアイテム。つまり，これを装備すればあるところから落ちても死ななくなる。

そう言えば，「天空の城」のあるところには，ポッカリと穴があいていたよネ！そこに，清水(きよみず)の舞台から飛び降りるつもりで…………。

ここから先は，キミがやってごらん。なるほど！と思うはずだ。

Q 清水さん，こんにちは。ボクは，MSX2で『ハイドライド3』をプレイしています。

そこで質問です。三つ首のドラゴンを倒してから何をすればいいのかわかりません。

○の城へ行き，△△△△の△をわたして宝物はもらいました。ここからが，わからないのです。どうか，どうか，よろしくお願いします。

〔福岡市博多区・**浜屋　龍？才**〕

A ○や△が多くてゴメン！（何せ，ゲームの内容に関わることだから）。さて，質問にお答えしよう。もらった宝物の中の一つにその鍵が隠されている。キミは，行く先々の街で土地の人たちと会話してるかな？　そうすれば，すぐにわかるんだけどね。『ハイドライド』第1作の主人公の名前が付けられているアイテムがそれだ。これは，水の中に沈んでいるある建物を出現させるスイッチになっている。使う場所は，森の街の西のすぐ近く（ただし，同じ画面上じゃないヨ）。さあ，行って確かめてみよう！

Q 清水さん，ボクは『ハイドライド３』でハマッています。〝森の街〟にある第２の地下洞窟に入ったまでは良かったのです。しかし，「聖なる光」が一つたりとも浴びれな～い。そのために呪いの扉が開かないのです。

ただいま，レベル21，職業は偶然になった怪物です。精神力が45なのがチョッと気がかりなんですけど，もしかしてそれが原因なのでしょうか？

〔福岡県粕屋郡・**Fantasy night16才**〕

A そのとおり！！（©児玉 清）キミの考えのとおり〝聖なる光〟は，キャラクターの〝精神力〟に影響している。そもそも〝精神力〟とは，前作『ハイドライドII』の〝フォース〟と同様，キャラクターの善悪を示すパラメータ。ゆえに，善人でなければ〝聖なる光〟を浴びることはできないワケ。

〝精神力〟の最高値は100だから，そこまであげれば，10か所すべての〝聖なる光〟を浴びることができ，呪いの扉も開くことだろう。苦労したかいあって，きっと宝箱にはキミの待ち望んでいたアイテムが入っていると思うよ。

Q オゥ！ オレは，『ウルティマIV』レンジャーのシャミノ。ウチのパーティのリーダーが〝空気より軽い乗り物〟に乗ったのは良かったが，うまく操縦できなくて困っているんだ。清水さん，どうかウチの情けないリーダーを助けてやってくだせぇ～っ。

Ｐ．Ｓ．１月号280ページの麻宮サキの写真と，その上の山下さんのイラストが妙に似ていても私は笑わない………。

〔長崎県佐世保市・**シャミノ13才**〕

A お答えしよ～っ！ 〝空気より軽い乗り物〟は，魔法で操縦するんだ。なにせ，空気より軽いもんだから風に吹かれるままに流されてしまう。そこで，Windの魔法を使って風向きをうまく変えて目的地まで行こう。多少金がかかるのは，やむを得ないね。

ただ，敵とのエンカウント（遭遇）がなくなるから，旅はとてもはかどるし，地上を見渡たすこともできるし，いいことづくめ。一度使うと，その便利さに感動すると思うよ。

Q 清水さん，こんにちは。私は『ウルティマIV』をプレイしているんですけど，転送門の呪文の秘薬の調合がわかりません。街を訪れては会話しているのに～っ。いったいどうすれば調合できるのでしょう。

どうか，よろしくお願いします。

〔東京都田無市・**吉祥寺の悪夢21才**〕

A それは，街ではなくて村で手掛かりが得られるのさ！ 大サービスで教えちゃうと，馬が手に入る村でヒントがもらえる。人物は，〝ジングルズ〟。彼を捜しだして会話すれば何とかなるだろう。ただし，その後で〝船〟か〝空気より軽い乗り物〟がないと謎は解き明かせないぞ（だって，その場所は湖のほとり，それも山地に囲まれたとこだからだ）。

ところで，この転送門の呪文だけど，これは移動の呪文。ムーンゲートのないところからでも，テレポートできる便利な魔法だ。

ムーンゲート同様，この呪文も二つの月（トラメルとフェルカ）の影響を受けるから使うときは注意が必要だよ。呪文をとなえると月令を聞いてくるから，行きたい先のムーンゲートの月令の数字（マニュアルに書いてあるからよく見てね）を入力すればＯＫ！ これで君の旅もよりはかどることだろう。

Q 山下先生，そしてレスキュー隊のかたがた，はじめまして。私は『ソーサリアン』で悩んでいる女子高校生です。しかし，レベル４のシナリオ「暗黒の魔道士」のところでつまってしまいました。パーティが３人なのでどこかで１人仲間に加わると思うのですが，その仲間が見つかりません。私はこれから，どうすればいいのでしょうか？ 行けるところは全部行ったと思うのですが……。レスキュー隊の引本さんが全国トップで解いたと聞きました。引本さん，どうかこの不幸な私を助けてください。お願いします。

〔東京都新宿区・**麻生かすみ18才**〕

A ハイ，ロッキー引本です。麻生かすみさん！ 本当に行けるところはすべて行きましたか？ まあ，仲間がもうひとり加わるという考えかたは，たしかに当たっています。「ロマンシア」や「天の神々たち」というシナリオでも，３人でゲームをはじめて，途中でひとり仲間に加わりましたものね。でも，この「暗黒の魔道士」で仲間を見つけるのは，そういった他のシナリオとくらべるとだんちがいにむずかしくなっています。

それでは，かすみさんにスペシャル・ヒントをさしあげましょう。「ダークストーカーの動きに気をつけろ！」――エッ，これだけじゃ，なんだかわからない!? しょうがありません，もうひとつヒントをあげましょう。このシナリオには〝隠し扉〟があるのです!!

どうです，かすみさん，おわかりいただけましたか？ まあ，この「暗黒の魔道士」といい，「紅玉の謎」といい， あいかわらず『ロマンシア』のときとかわらないインケンなトリックが多いですね。

オマケですが，このシナリオには，隠れアイテムが，なんと三つもあります。銅の剣（火星×10），銀のヨロイ（木星×８），水晶の盾（木星×４）です。捜してみてくださいね！

Q、初めまして。早速ですが、私は今ファルコムの「ソーサリアン」をプレイしています。が、「盗賊達の塔」で、「ガラティーン」が見付からなくて困っています。おかげでメジャーデーモンに勝てません。どうか「ガラティーン」のありかを教えて下さい。解けてないシナリオは、あとこれだけなのです。

Please help me!



P.S 最後の戦いで苦しんでいる人へ。山中直樹イィイから聞いた話ですが、ヴァイデスにはDEG－NEEDLEがきくそうです。あと、ラストのドラゴンは「塔台もと暗し」です。じっくりいきましょう。

「虎への道」を蛇棍で全2周クリア！

by Forth.

〔埼玉県上尾市・**小石朋仁17才**〕

A ♪ライディーン，ライディーン……あっと，ちがいました，ガラディーンですね。その聖剣ガラディーンのある場所は，ハッキリ言ってむずかしいのですが，ちゃんと根拠があって隠されているのです。このシナリオのデカキャラは，シャドーデーモン。以前にも，このシャドーデーモンを倒そうとしてガラディーンを使った戦士がいたのでしょう。そう，シャドーデーモンにやられた戦士の○○のところを捜せば，ガラディーンが見つかるのです（でも，△△△△しないと見つかりませんよ）。ところで，ヴァイデスですが，ＦＲＥＥＺＥを使って倒すのもオツですヨ！

読者間レスキュー

Q 私は『Ｄ－ＳＩＤＥ』をプレイしているのですが，ＺＥＲＡが倒せません。メイにキスして，ＺＥＲＡをおかしくしたのですが……。それからどうすればいいんですか？ だれか教えてください！（88年３月号掲載）

〔石川県鳳至郡・**ＧＥＮＪＩ大好きっ子のあきちゃん13才**〕

A ３月号の「読者間レスキュー」の『Ｄ－ＳＩＤＥ』の質問についてレスキューします。

まず，赤いディスクをもう一度セットします。そして，モニタ画面を見ると，作業員がＺＥＲＡと交信した内容が見られます。この作業員の会話から，ある言葉を拾いだし，「スクリーンを開けさせ」れば良いのです（ほとんど答えそのままですね）。これでＺＥＲＡ本体と接触できます。エンディングまであとひと息，がんばってください。

〔愛知県豊川市・**中野和彦？才**〕

山下：この質問にレスキューしてくれた，栃木県宇都宮市の**飯島 勇クン**，広島県福

山市の**西上和宏クン**，その他たくさんのみなさん，どうもアリガトウ！

Q ボクは『YAKSA』をやっているんですが，伊織と最空が合流するにはどうすればいいんですか？　また沙羅と会うには，どうすればいいんですか？

お願いします，ボツにしないで教えてください。ボクは『YAKSA』だけは全面クリアしたいんです。（88年3月号掲載）

〔兵庫県美方郡・**サウンドボードII？才**〕

A 読者間レスキュー3月号の**サウンドボードIIクン**の質問にお答えします。伊織と最空が合流するためには，伊織はユダの十字架，最空は龍王の鏡を持っていなければいけません。くわえて，山城・尾張・三河の三国で，それぞれの城に入るには書状が必要だということを聞くのです。ただし，このとき，伊織が哲学の石を持っていなければ，山城での情報を聞くことはできません。

哲学の石は，越中にあります。越中の魔空泉は龍王の鏡を使わないと発見できないので，哲学の石を手に入れたら，小角のわらじでストラテジー・モードに帰りましょう。なお，哲学の石は最空では手に入れられません。

哲学の石を手に入れたのち，3国の情報を聞いてまわり，最空と伊織が同じ国に入ると，2人の出会いのビジュアル・シーンになります（とってもカッコイイ！）。

これから2人は行動を共にするわけですが，沙羅に会う前にいろいろとやることがあります。まず越後に行き，上杉謙信（輝虎）に会って書状をもらいます。そして，城の地下にいる夜叉に会わねばなりません。この夜叉はかなり重要な人物で，「筑前に行かねばならぬ」ということを教えてくれます。筑前に行くと，老人が摂津に胤久，常陸に綾乃丸がいることを教えてくれます。摂津の胤久から「伊与に胤朝がいる」，常陸の綾乃丸から「伊与に姉がいる」ことを聞きます。なお，このとき綾乃丸から，かんざしをもらえます。そして，伊与に行き胤朝に会うと，沙羅に引き会わせてもらえ

かなりいっぱい書きましたけど，『YAKSA』はこれぐらいでは解けませんから安心して読んでください。

なお，77AV版では，護神剣を取ってから最空にヒサンなことが起こるので，AVユーザーの人は覚悟しておいてください。

P.S.私はこれでも女子大生♥

〔東京都世田谷区・**KOYA♥♥♥19才**〕

山下：ムゥ，ハガキ3枚にもわたる解答，お疲れさまでした。だけど，このあまりにもマトを得た解答は，どうもKOYA♥♥♥ちゃんがウルフチームの関係者であることを意味するような気がしてならないんだけどなあ。気になるなあ。

Q ボクはFM77AV版の『水滸伝』の巻の三で，海岸を渡ってから，まったく長足仙に会えません。せっかく長足仙の家の前まできても中に入ることもできません……。いったいどうすればいいのですか？（88年3月号掲載）

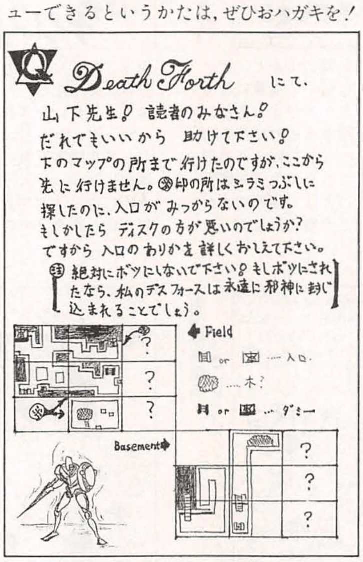
〔石川県羽咋郡・**諸葛亮孔明15才**〕

A 3月号の諸葛亮孔明さんのレスキューをします。そこでは，まず戸を見ます。すると，「戸は木で造られている」というメッセージがでますが，しつこくもう一度見ます。すると，今度は「中から人の声がする」と表示されます。そこで，トントンと戸をたたくと，中から女性が現れます。その女性が長足仙夫人で，彼女に話しかけたり，長足仙のことを尋(たず)ねたりすると，「たぶんそれは私の夫のことだと思います」と言って，長足仙を連れてきてくれます（でも，この長足仙，名前のわりには足が長くないんだよなあ）。そして，長足仙に牙仏身の倒しかたを聞こうとすると，条件をだしてきます。その条件を見事クリアしたら，巻の三のThe Endとなります。

P.S.ボクはPC－88版ですから，FM77AV版はよくわかりません。まちがっていたら，ごめんなさい。

〔奈良県磯城郡・**桝井謙一？才**〕

山下：ウ～ン，ベーマガ読者の力を借りれば，どんなゲームの謎でも解けそうだなあ。さて，今月の課題はつぎのとおり。レスキューできるというかたは，ぜひおハガキを！



〔徳島県阿南市・**山本英明？才**〕

Q ボクは，セガ・マークIII用の『ファンタシースター』に燃えているのですが，最後のクリスタルが見つかりません。そうです，ダモスに会っていないんです。どうか，クリスタルのありかを教えてください。

〔茨城県新治郡・**けんつる？才**〕

ハイテック増刊『ワルキューレ本』残りあとわずか！

大好評のHYPEY－バルバーラさん著のマンガ『THE STORY OF VALCÜRE』が，ついに残りあと千部を切った。ナムコのワルキューレの開発者にも購入していただいたこの本，みなさんもご一読を！　なお，ハイテックで在庫が残っているのは3号のみ。

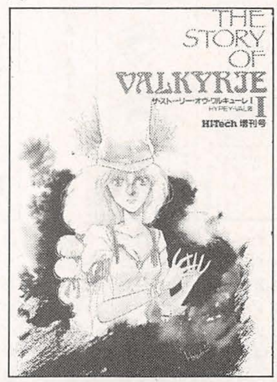
▶申し込み方法

①1冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名の郵便小為替——郵便局の窓口で買える

②6×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚

①，②を封筒に入れて，

〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号 ハイテック編集部「ワルキューレ本」係に送ってください。また，3号がほしいときは「ハイテック編集部③係」でOKです。また，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキにて上記へお願いします。



おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG＆RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG＆RPG」係

読者の広場



〔広島県福山市・牧本　健?才〕

山下：イヤ～，ホントに『ドラクエⅢ』の売れ行きはスゴかったなあ。ボクは，システムサコムの取材の帰りに秋葉原で買ったんだけど，なんとだきあわせで9,800円！　しかも，いっしょになっていたのが，すでに持っている『ワイワイワールド』だった。ヒポシッ！



〔東京都文京区・帝王田島15才〕

山下：じつはボクは以前，「光栄ソフトキラー」と呼ばれていたんだ。『投資ゲーム』『地底探検』『ドラゴン＆プリンセス』『クフ王の秘密』『川中島の合戦』『ノルマンディー上陸作戦』『ホイホイ』『空中戦』etc.　―　すべてちゃんとクリアしたんだゾ！



〔愛知県蒲郡市・パロディスト杉浦?才〕

山下：いやはや，先月はホントにおさわがせしました。でも，この1か月の休みは，じつにいい充電期間になった。今月からはじまった「ホンキでPlayホンネでReview!!」は，まさにパワー100%!!　取りあつかってほしいゲームがあったら，どしどしリクエストを。



〔北海道札幌市・河原史郎16才〕

山下：な，なぜ，わかったんだあ　―　なーんて，ウソ。ボクとレスキュー隊はとっても仲良く仕事をしてるんだヨ。ね，清水？　清水：レスキュー隊隊員五つの心得！ひとつ，……　ロッキー引本：言うじゃない！　南：『波動の標的』もヨロシクね。



〔福島市・YAWARA?才〕

山下：オッと，コイツはビッグコミック・スピリッツの「コージ苑」のパロディか！「十年一日」なんてタイトルを使ったあたりに，じつにセンスを感じる。Yu-You：たまにはまともなネタも送ってよォ。影：コレがまともなんでしょうが!?



〔群馬県前橋市・ディルプール受験生18才〕

山下：なんでも噂によると，ディルプールくんはボクの後輩になるとかならないとか。そうすると，小平近辺に下宿することになるのかな？　よーし，そしたらその部屋を，ベーマガ・ライターズの会議場にしてあげよう。手塚：また無料雀荘がひとつ増えたな♥



〔埼玉県飯能市・きょうすけ15才〕

山下：だからあ，もしもこんなゲームがあったら，『ドラクエⅢ』よりも気合いを入れて解いちゃうっつーの。そして，ベーマガ別冊として攻略本を書いて，その中に強引に対談コーナーを作って，NANNOちゃんに実際に会って…。影：取らぬタヌキの皮算用！



〔大阪府泉大津市・Dr.788・16才〕

山下：そーか，パソコンサンデーの道場に出演したキミか。でもね，あのときの言葉は，プログラムが組めるキミに対する愛のムチだったんだヨ。どうせ作るなら，オリジナリティあふれるゲームを作らなくちゃ　―　そうでしょ？　ぜひまた挑戦してみてネ！



〔大分県速見郡・おれは宮本貴彦だ!!14才〕

山下：なつかしーい!!　だけど，読者のみなさんのうちの何人が，『はじめ人間ギャートルズ』のエンディング・テーマの作曲者が，あの『ナウシカ』『ラピュタ』の久石　譲だということをご存知だろうか？　ちなみに，久石　譲と幸運私真矢にも共通点がある。



〔新潟県栃尾市・Dovi'k kyariver?才〕

TOMMY：ムムッ，『パックマニア』はなかなかきてるなぁ。でも，今のあたしにはダジャレを切りかえしているヒマはないのでござる，ニンニン。MSX本の原稿を書きはじめなくちゃいけないし，小説なんかにも手をつけているし……。ニンともカンとも忙しいっ！



〔埼玉県朝霞市・芦田典良14才〕

山下：かずある『ソーサリアン』ダジャレの中で，コレがイチバン爆笑！　でも，テス・トランプってのは，あまりにも苦しい。
TOMMY：意味のわからない人は，P6ユーザー（たとえばあたし）に聞いてみっちょん♥



〔東京都台東区・Kyou15才〕

山下：おKyouちゃんはけっこうRPGが好きらしくて，『ウイザードリィ』や『ドラクエⅢ』をやりこんでいるんだって。『ドラクエⅢ』ネタも持ってマース。
P.S.来月号から新装開店する「読者の広場」をみなさんお楽しみに!!

読者が創る……………………………

㊙&㊟コーナー

㊙ PC－88『ソーサリアン』のスピード・アップ方法を見つけましたのでご紹介します。やりかたは，とってもカンタン。町に来たときに[CTRL]＋[S]を押すだけでいいのです。冒険中はもちろん，町の人もパッと出現して，パッと消えていきますので，とっても気持いいですヨ。

〔長崎市・**山口祐喜？才**〕

㊙ PC－88版『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』の㊙です。タコ討伐戦モードで，競技終了時にディスクのとびらをあけると，「ドアアキ」という表示がでます。この状態で再びとびらを閉じると，負けたにもかかわらず，なぜか200万点ほど入っていて，その勝負に勝ったことになります。このようにゲームを進めていくと，一度も勝てなくてもエンディングが見れてしまいます。

〔東京都葛飾区・**和田　郷？才**〕

㊙ PC－88SR版『ラプラスの魔』の㊙です。屋敷内，または城内で，「けんいちろうくさかべ」と入力すると，表示ウエイト（時間）を変えられます。また，「魔法のつえ」というアイテムを霊能者に持たせると，精神戦闘のとき，約半分のMPで今までとほぼ同じダメージをあたえることができます。

〔埼玉県上尾市・**H．W．ルイ18才**〕

㊙ PC－88VA版『太平洋の嵐』の㊙発見！　気象モードで[W]を押し，続けてスペース・キーを押すと，3月号240ページのような，天候一覧表が見られます。

また，ゲーム中にでるメッセージは，スペース・キーを押すとすぐに終わります。P.S.大日本帝国勝利への道のりは，まだまだ遠い。

〔神奈川県横浜市・**峯崎　哲14才**〕

㊙ PC－88版『ウイングマン・スペシャル』で，笑えるコマンドがいくつかあったので，紹介します。

Aパート

- **フロント**：見る　ポスター，脱がす　服，見る　服
- **風呂場**：飲む　お湯，やる　ヴィム

Bパート

- **外**：取る　オシッコ，見る　ポスター，取る　ポスター，取る　カン
- **スーパー**：話す　3サイズ，話す　ごちそう，たたく　壁
- **久美子の部屋**：たたく　壁
- **どこでもいいから**：捨てる　ガム

それと，戦闘モードに入る前からずっと[4]のキーを押し続けていると，敵のうしろに回り込むことができます（はじまってからだと遅い）。あとは，パワーメータが一杯になったら，ヒートショックでやっつけてください。早く倒したい人は，戦闘がはじまったらガーダーをつけ（敵は必ず2回ジャンプするので），2回目のジャンプのとき，ビームフラッシャーを使ってください。そしてすぐガーダーをはずし，ファイナルビームとスパイラルカット2，3発で倒せます。

〔兵庫県神戸市・**竹内博計18才**〕

★今月の㊙情報大賞★

PC－98『獣神ローガス』でアニメ・ミュージックが聞ける＋α!!

愛知県豊田市・成河好信？才

PC－98の『獣神ローガス』で，アニメ・ミュージックが聞けるモードや『ローガス』で使われているBGMが聞けるモードを見つけました。

まず，MS－DOSを立ちあげます。ない人は『ローガス』を立ちあげる途中で[STOP]キーを押してください。ただし，サウンド・ボードが実装された状態でブレイクしてください。そして，

PLAY VOICE ANIME. MSC⏎

と入力します。すると曲名が表示され，リターン・キーでプレイします。なお，[DEL]キーでつぎの曲に移り，カーソルの左右でクイック・サーチできます。また，カーソルの上下でボリュームの調整もできます。

曲は，ラピュタやアリオン，ガンダムなど12曲のアニメ・ミュージックが入っています。

つぎに，『ローガス』のBGMは，

PLAY VOICE SPT. MSC⏎

と入力すればOKです。

他にもいろいろな機能がありますので，

TYPE SPT. HLP⏎

と入力して，いろいろ試してみてください。また，PLAY⏎と入力すれば説明を見ることもできます。

㊙ PSKの最新作『ザ・病院』の隠れゲームです。4枚目のDディスクをドライブ1に入れてリセットしてみてください。するとどうです！　たったこれだけで，英文表示・英語入力のテキスト・アドベンチャーができてしまうのです。でも，グラフィック・アドベンチャーで遊んできた近頃の少年たちには，ちょっとムズいかもしれませんネ!?

〔神奈川県横須賀市・**○○ーキッロ17才**〕

㊙ PC－8801用『リバイバー』の㊙です。まず剣を買います。

そして，な，なんと！あのラピスタークを殺してしまうのです。すると，あとに石が現れますが，その石はラピス・ストーンといって，これを使うと，どこにでも好きなところへ行くことができるのです（ただし，途中プレイのゲーム中でないとよそへ行けない）。さらに，そのことを人に話すと無視されてしまい，その人も殺すと，サダリアーンがでてきてゲーム・オーバーになってしまいます。たいしたことではありませんが，お遊びでやってみてください。

〔徳島県松茂町・**断么九16才**〕

㊙ Pc-8801SR用のYAKSAで陸上手形を250個にする方法を見つけました。

まず，最空のターンにして，[MOVE]を使い陸上手形を0にします。（0の仕方はくふうしてみましょう。）

そして，海の上でスペースキーを押し[MOVE]を完了します。

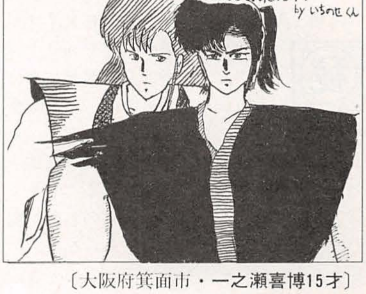
これで，伊織の陸上手形が250個になりました。

[COOP]を使い最空くんにも分けてあげましょう。

※紅竜等デカキャラが見たい人は，『WOLF TEAM』へ送れば書き換えてくれるよーん。

㊟この㊙は，最空と伊織が合流していないとできません。あしからず。

by いちのせくん



〔大阪府箕面市・**一之瀬喜博15才**〕

秘　ＰＣ－88版の『三国志』と『ジンギスカン』を使った㊙です。

まず,『ジンギスカン』でDディスクを作り，プレイしてからセーブします。つぎに,『三国志』をロードし，上の方法で作ったディスクをロードします。すると…これはまさしく“マル秘”です。

Ｐ.Ｓ.私に解けるゲームはない。

〔千葉市・なし14才〕

秘　ＰＣ－98版『うる星やつら』で，ゲーム中のＢＧＭを，ゲームに入っている４曲の中から自由に選べるという㊙です。

まず，フォーマット済みの書き込み可能なディスクを１枚用意し,ドライブ１へ「うる星」のゲーム・ディスクを入れて，STOPキーを押しながら立ちあげます。そして，ドライブ２に書き込み用のディスクをセットし，ＭＳ－ＤＯＳのコマンドで，以下の操作をします。

「殿方ごめん遊ばせ」の場合：

COPY TONO.BIN B：PAJAMA.BIN↵

「宇宙は大へんだ」の場合：

COPY TAIHEN.BIN B：PAJAMA.BIN↵

「愛はブーメラン」の場合：

COPY BOO.BIN B：PAJAMA.BIN↵

上の操作が終わったら，リセットをかけてゲームをはじめます。ゲーム中に「ＢＧＭ」というコマンドを選択して，ＢＧＭを消したのち，ゲーム・ディスクと先ほど書き込んだディスクを入れ替えて，もう一度「ＢＧＭ」のコマンドを選択します。するとＢＧＭは先ほど選んだ曲に変わります。ゲームを続けるときは，ゲーム・ディスクにもどしておいてください。

※注：以後，ゲーム中にＢＧＭを変えないでください。

〔和歌山市・ENDLESS NIGHT？才〕

秘　ＰＣ－9801用『ティル・ナ・ノーグ』のマル秘。

①パーティが，自分以外全員女性のとき，占い師の家で占ってもらうとおもしろいことが起こるよ。

②南のほうで……など，自分の進む方向に敵がいることがわかったとき，セーブするとそいつは消えてしまうのさっ。

③酒場で，(秘蔵の酒以外の)酒を飲み過ぎると，ケンカがはじまって，主人に追いだされちゃうよ。

〔埼玉県北埼玉郡・VAN－EX？才〕

秘　ＰＣ－98版『マイト and マジック』のレベルを，簡単にあげる方法を発見。まず，ソーピガルの地下へ行き，スクロールをもらう。そしてスクロールを店で売り，もう一度地下へ行ってスクロールをもらう。ここでキャンプをしてみると，３番目の人の名前が変わっているので，その人からみんなに，アイテムやお金などを分配する。このとき，お金が何十万かになれば成功。ダスクの町へ行って，お金とひきかえに経験値をあげてもらう。そして再びソーピガルへ行って同じようにお金をため，道場へ行けばいい。これで，すべての魔法を見ることができるのだ。

〔青森県十和田市・附田和享17才〕

秘　私と私の友達の四人で今まで見つけた㊙をお伝えしたいと思います！（実は私一人で見つけたのだが）

X1turbo版「三国志」

①.4,7,10,13,20,21,28,29,38,48,58国はいつでも商人がいる

②上げたい武装度に必要な鉄の量は（上げたい武装度）×10×（その国の人数）で求まります。

③武将の忠誠度を上げるのに必要な金の量は，（上げたい忠誠度＋1）×25です。初めのころはこれが肝心!!

④金1で下がる洪水確率は，知力÷10，または経験÷10のうちの高い方です。

⑤略奪，またはそれで得た女を施した時の忠誠度の上下（武将の）は，（武力）－（知力）で求まります。当然知力が上の場合は下がります。

⑥君主が死んで，新しい君主にしたとき，武将の忠誠度がけっこう下がりますよね！（これを上げるのが，めんどうなんだ）

これを無くする方法があるんだ！それは，死ぬ君主のカリスマを，略奪,etcで，後継者のカリスマより低くしれば忠誠度は下がりません！これは特に複数プレイの時に役立ちます。これで孫堅がやれる。

㊟この葉書き，においいいよ！（わかるかな？）

〔富山県新川郡・Extra17才〕

秘　ＰＣ－9801の『ロマンシア』は，サウンド・ボードがないと音がとってもヒンジャクですよね。そういうときは，F９を押してみてください。サウンドが一番最初にもどったでしょう。これを何度もくり返せば，けっこうデラックスな音になります。

〔愛知県大府市・小田芳樹12才〕

秘　Ｘ１版『スーパーレイドック』の㊙です。

その１：ステージ７の最後でスクロールしなくなってから上方へ行き，左右へ動きながらジョイスティックのⒷボタンを押し続けていると，爆発音と共に溶岩(？)がでてなくなります。

その２：ステージ11のある場所にある「Ｚ80Ａ」という地上物を撃つと，シールド・エネルギーが500くらいアップします。

その３：同じくステージ11の最後で，地上物をすべて倒す瞬間に右上に行き，ダメージを受けながら右下まで行きます。すると中央にある穴に自機が入るはずが，なんと入らなくなってしまいます。

〔三重県員弁郡・バブ水谷？才〕

秘　Ｘ１版『抜忍伝説』の㊙。

其ノ一：ドライブ０に，共通ディスクを入れてロードすると，第二回作品のデモが見られる。

其ノ二：ドライブ０に，邪鬼丸，小源太，幻妖斎，いずれかのディスクを入れてロードすると，それぞれのメッセージが見られる。

〔熊本県菊池市・オケニー友ロビー16才〕

秘　Ｘ１用『スーパーレイドック』で，ゲームをはじめてすぐオプション・ウェポンがぜんぶ使える！かもしれない方法です（僕はできました）。

①名前を適当に10個入れ，セーブする。

②つぎにプレイヤーを選ぶとき，普通に名前を表示させ，このときデータ・ディスクと，ディスク１，２のどちらかとを入れ換える。

③プレイヤーを選び決定する。

このようにすると，名前はヘンでも，かなり強いキャラクターができます（僕の場合，レベル99，オプション・ウェポン全部というのができました)。これを行なうと，14面以上の面数が，むちゃくちゃになりますし，階級がもらえるかどうかもわかりません。あしからず。

Ｐ.Ｓ.僕は普通にゲームをすると，レベル70ぐらいにしかなりません。むづい！

〔岡山県勝田郡・Lache sis 16才〕

秘　ＦＭ77版『イース』で，４番目のボスの，ハンマーを持っているカマキリみたいなやつを倒さなくても，とびらを開けられる㊙です。やりかたはカンタン。アドルを壁にくっつけて，そのままとびらに当たると，ボスがでないままとびらが開いて，ハンマーとイースの本を取ることができます。

〔石川県鳳至郡・三田陽一13才〕

秘　ＦＭ77ＡＶ用『ルクソール』の㊙を発見しましたので，発表します。

その１：いきなりエンディングを見る！

①ドライブ０にディスク１を入れ，リセットを押す（このときディスク２は入れていない)。

②タイトルがでたら，すかさずスペース・キーを押す。

③「STAGE 1 THIS SIDE」と表示された直後，きっちり15秒してからドライブ１にディスク２を入れる。

その２：ゲーム中のミュージックを変更！

①その１と同じように，ディスク２を抜いたままリセットを押す。

②タイトルがでてPF1を押した後，すぐスペース・キーを押す。

③５秒してからディスク２を入れる（ステージ１のTHIS SIDEのみ，ミュージックがかわります)。

〔青森県青森市・ボツだめ会員No.012？才〕

秘　Ｘ68000用『魔神宮』の㊙です。FIGにLONG SWORDとSMALL SHIELDの二つを同時に装備させようとすると，「SMALL SHIELDはそうびできない」と表示されて，SHIELDのほうをはずされてしまいますが，それを何度もくり返していると，Ａ．Ｃがどんどんさがります。同じことが，もっと高価な武器でもできますので，試してみてください。

〔神奈川県横浜市・経営絶利㈲16才〕

㊙ X68000用『ザ・コックピット』の隠れファイル“NG.VOI”をA-PLAYで聴くと，COMPACの開発者の声が聴こえます。
※隠れファイルを見るには，別のディスクにコピーして，COMMAND.XのATTRIBコマンド－Hを実行します(マニュアル参照)。
〔神奈川県横浜市・
リブルラブルのCPUは68000だ？才〕

㊙ PC Engine用『THE 功夫』で，ステージ2などのボスキャラを，㊙のあたたパンチでKILLしましょう。すると，なっなんと!!主人公は手を合わせるのを忘れる!!ぶれいもの!!
〔鹿児島市・**さつまっぽ？才**〕

㊙ PC Engine用『妖怪道中記』の㊙テク！ セレクトとⅠⅡボタンを押しながらスタートすると，スタッフ・インフォメーションに!! そして，NAMCO, NAMCOT, PC-ENGINE, AKIRA, YAMASHITAなどを入れるとメッセージが!!
〔徳島県板野北島町・**舛田　隆16才**〕

㊙ ＭＳＸ２版『イース』の㊙です。塔の中で，「悪魔の曲が流れる回廊」に閉じ込められている老人に会い，そこでセーブします。つぎにそれをロードして外にでると……あら不思議！「悪魔の曲」が流れなくなり，HPも減りません。ただし，一度回廊からでると元にもどってしまいます。
Ｐ.Ｓ.“C”，“W”，“K”のキーには何か意味があるのでしょうか？
〔兵庫県三木市・**53Ｅ５－9100 16才**〕

㊙ ＭＳＸ２の『アルカノイドII』でつぎの面に進む㊙テクです。やりかたはいたってカンタン。バウスがボールを打つ前にESCキーを押すだけでＯＫ。ただし，17面以降はできません。
〔兵庫県西宮市・**時代は田中けん15才**〕

㊙ 『SEGA MARKIII, MASTER SYSTEM兼用
「メイズ・ウォーカー」』(￥5000)
の㊙を発見しました。
PART.One) GAME OVERになって，次に始めるときに，上を押しながら㊨㊧BUTTONを同時(なかなかしびあ)に押すと，画面右上に“1-1”とでてくるから，自分がCLEARした面の好きな面で タ BUTTONを押すと，選んだ面からできます。
PART.Two) これ(上の技)は，GAME中にもできる。(自分が死んで，画面が暗くなる瞬間に押す)
㊟其の壱 PART.One, Two合計9回まで可。(多分)
其の弐 PART Twoは，1STAGE 1回限り。
P.S. ヘタな日本語ですいません。by.WAN
〔和歌山市・**中原隆彰17才**〕

㊙ 私は，ＭＳＸ２の『ハイドライド３』で，いろいろな㊙を発見しました。
No.1：ハーベルの塔の113階には，あの光の剣があります。見つけていない方は，113階でエレベータに入ってください。「どこの階か？」と表示されますので，Ⓑボタンを押してもとの画面にもどすと，エレベータに入っている状態になります。そして足もとを調べると!!
No.2：ＢＭ３月号に，ハーベルの塔の下の画面にオイルがわきでているというハガキがありましたが，正確には，朝～夕方に足もとを調べるとオイル，夜，調べるとスーパーオイルが手に入りますよ。
No.3：これは㊙ではありませんが，漬物の石，おどレーター，由美ちゃん人形，太陽のオイル，など使ってみると笑えるよ！
〔福岡県粕屋郡・**fantasy night 16才**〕

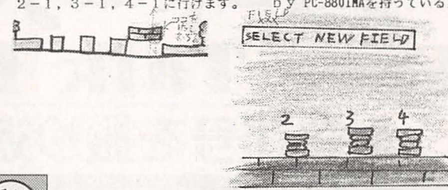
㊙ ＭＳＸ２用の『アルカノイドII』で，面セレクトをする方法を発見しました。ゲームをはじめてから音楽が鳴っている間に，F1キーを押すとポーズがかかるので，そのときF4＋F5を押すと，17面までの面セレクトができます（ゲームの途中でもできるのでクリアするのがめんどうになったりしたときに最適です）。
〔宮城県桃生郡・**高橋裕之17才**〕

㊙ ＭＳＸ用『沙羅曼蛇』のちょっとした㊙テク！ 惑星ラウィニアの高速壁ヒーセンの場面がどうしても苦手という人は，少し前の下へスクロールするところで，右の通路から降りていこう（バリアがあれば大丈夫)。すると，体当たり攻撃をしかけてくる黄色いロボットが出現しなくなる。 あとはシールドを連射で破壊してクリアさ！
〔長野県松本市・**冨田直樹？才**〕

㊙ ＭＳＸ版『沙羅曼蛇』のなんの得にもならない㊙です。まずPLAYER１で最終面へいき，最後のメタルスレイブを倒してください。そして，すかさず，F1，F5の順に押し，PLAYER ２と同時PLAYにすると，消えていくメタルスレイブはボコボコな絵になってしまうのです（ちなみにエンディングはちゃんと見れます)。
〔三重県多気郡・**大辻　司？才**〕

㊙ ＭＳＸ2用『ファミリービリヤード』の㊙です。ゲームが終わった後のエンディング(？)画面で，右下のほうでペンギンが玉突きのポーズをしていますが，そのままスペース・キーを押さずに放っておくと，なんとペンギンが鼻ちょうちんをだして寝てしまいます(これって，「魔城伝説」のマネでしょうか？)。
Ｐ.Ｓ.コナミのソフトは最高！（え？関係ないって？）
〔神奈川県横浜市・**Super RBO？才**〕

㊙ PC Engine用 『カトちゃんケンちゃん』の㊙を発見！！
FIELD 1－4 の地上面のレンガのある所（下の絵の◎の付いた所）をけって下に落ちると、トランポリンがあるように、上に行って、画面が変わって右に行くと、緑のトランポリンが三つ並んで『SELECT NEW FIELD』と、表示されます。トランポリンの上にはそれぞれ２，３，４と書かれています。ジャンプすると、ＦＩＥＬＤ ２－１，３－１，４－１に行けます。 by PC-8801MAを持っている人



〔埼玉県大宮市・**古屋裕紀13才**〕

㊙ ついに，ＭＳＸ２版『バブルボブル』の無敵モードを発見！まず，普通に(SUPERをいれてもかまわない) ２Ｐ START する。そして，１面でとにかくやられまくってちょーだい(GAME OVERにならないように，それぞれコンティニューをしていること！)。すると，そのうち自分が死ななくなるよ。これで誰でもエンディングが見れる。
〔東京都世田谷区・**APA？才**〕

㊙ ＰＣ－88ＳＲ版の『Mr.プロ野球』で，コマンドのSTEP数を増やす㊙を発見しました。
まず，『Mr.プロ野球』を立ちあげます。そして，ドライブ１からゲーム・ディスクを抜きます。そこで試合を選び，ドライブ２が書き込み終わったとき（ドライブ１のアクセス・ランプが目印）にリセットを押します。再び『Mr.プロ野球』を作動させてSTEPを見ると増えているはずです。負けはつきません（これは後援会なども書き込まれるので，すぐに増やせます)。
〔愛知県小牧市・**SAFE－WALK14才**〕

㊙＆㊣大募集

この㊙＆㊣コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもＯＫです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊣はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。
いずれも他の雑誌との二重投稿はやめてください。
※電話番号も必ず明記してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙＆㊣コーナー」係

第17回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

創刊70号を振り返って

足かけ7年，70号 — ひとくちにそうは言うものの，これはとてつもなく大変なことだ。1冊1冊の執筆・編集を70回もくり返す — ウ～ン，考えただけでも気が遠くなっちゃうね。中学1年生のときに読みはじめた読者が，いまや大学1年生になっていたり，社会人として活躍していたりするってんだから，こりゃオドロキ以外のナニモノでもない。

今月号が創刊70号記念号ということで，昔のベーマガをパラパラとめくっていたところ，どうにも今までのベーマガのゲーム記事の歴史をキチンとまとめてみたい，という衝動にかられてしまった。そこで，316ページにでているような表を，丸1日がかりで作ったというわけなんだ。

ザーッと表を見てみると，ベーマガというのは，つねに業界をリードする立場にあったんだなあというのが良くわかる。

まず，短いプログラムを集めて本にするという発想自体が，それこそ日本初だった(82年7月号)。そして，ビデオゲームに正面から取り組み，ひとつのゲーム（マッピー）に，20ページもの大特集をしたというのも，当時の読者たちの間に一大センセーションを巻き起こした(83年11月号)。思えば，スクロール画面をつないで1枚のマップにするとか，スーパーソフトマガジンという別冊付録を付けるとかいった，今ならどこでもやっているようなことも，ベーマガが最初だったんじゃないかな。さらに，全国ゲーム・センターのハイスコアを集計した「チャレンジ！ハイスコア」(84年1月号)，当時はまだマイナーだったAVGを全画面紹介という基本コンセプトで紹介し，AVGブームの火付け役となった「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」(84年2月号)，今あるアドベンチャー・ブックの走りとも言える「ペーパーアドベンチャー・コーナー」(84年8月号）など，ユニークな企画，連載がつぎつぎとスタートしたんだ。

30号を過ぎるとライター陣も充実しはじめ，これまたパソコン誌ではじめてゲームに関するQ＆Aを扱った「山下　章のレスキュー！アドベンチャー・ゲーム」(85年3月号)，ブームの確立に大きく貢献した「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」(85年12月号)，ゲーム・ミュージックの素晴らしさにいち早く目をつけ，楽譜とプログラムのダブルで構成した「VGMコーナー」(86年4月号）と，現在でも人気を集めている連載が開始されるようになった。

そして，50号を迎えると，ベーマガは新分野の開拓に歩みはじめる。ビデオゲームの歴史を体系的にとらえようとする「ビデオゲーム・グラフィティ」(86年8月号)，読み物的なおもしろさと読者の討論の場を提供しようとする「山下　章のフリートークボード」(86年11月号)，ゲームでも人気のあるファンタジーという分野をさまざまな角度から追求する「ファンタジー通信」(87年1月号）と，それまでのベーマガの誌面には見られなかったオリジナリティあふれる企画が，ぞくぞくと生みだされた。

こうした連載陣ががんばったのはもちろんのこと，大勢のスタッフの努力と，読者のみなさんの支持があってこそベーマガは今日の26万5千部というパソコン雑誌No.1の発行部数を築くことができたのだ。

なぜベーマガは，これほどまでに読者のみなさんからの支持が得られたんだろう？ボクは，これには大きな二つの理由があると思う。

ひとつが，読者が気軽に誌面に参加できるということ。OFコーナーやイラストなどの投稿の他にも，読者参加企画が非常に多いというのがベーマガの特色のひとつだ。レスキュー隊だって，元は読者だったんだからね。

そしてもうひとつが，今まで書いてきたように，同じ地点にとどまることをせずに，つぎつぎと，新たな企画を打ちだしてきたということだ。斬新でなおかつ読者のニーズに合った新連載群が，みなさんのハートを射とめてきたにちがいない。

今月，創刊70号を迎えた号で，またもや今までにない形式の「山下　章のホンキでPlayホンネでReview!!」という新連載がはじまった。

71，72……号とつづいていくこれからも，ベーマガならではの新企画，よりおもしろくなった連載陣が，みなさんの前にぞくぞくと登場してくることだろう。

「マイコンBASICマガジンは，たくさんの読者に支えられた，つねにチャレンジするパソコン雑誌でありたい」— ベーマガに関わるスタッフの一員として，ボクはせつにそう願う。

ベーマガ70号を飾ったアイドルたち

創刊号から70号までの間，各メーカー＆ソフトハウスの広告も，いく度となくリフレッシュされてきた。そのすべての広告の中に，はたしてどれだけの女性アイドルが登場したのだろうか？　その素朴な疑問にお答えするのが，右の写真群だ。これ以外の男性芸能人としては，NECの武田鉄矢(83年8月号より)，富士通のタモリ（83年10月号より)，SHARPの宍戸錠（84年6月号）なんていうのもいた。また，ベーマガには掲載されなかったものの，IBM-JXの森 進一，カシオの山田邦子，SHARPの荻野目洋子というのもボクの記憶に残っている。さてさて，今後はどんな芸能人が登場することやら？



◀森尾由美(83年3月号)
［SORD・m5］
第1回ミスマガジン・グランプリの栄冠に輝いた由美ちゃん，最近はどうしてるんでしょう？



◀木村一八(83年7月号)
［東芝・パソピア7］
一八クンのとなりのページに美穂ちゃんの広告がでたこともあった。これも不思議な因縁？



◀林葉直子(83年9月号)
［三菱・マルチ8］
女流将棋名人として一躍スターになった直子嬢。この頃はまだ破門される前だったのかな？



◀中山美穂(83年10月号)
［スコッチ・フロッピー］
今をときめく美穂ちゃんのデビュー前のお姿。毎度おさわがせしております。



◀工藤夕貴(83年12月号)
［日立・H1］
ベーマガの裏表紙を3年以上も飾ってくれた夕貴ちゃん。なるほどザ・ワールドで今も活躍中。



◀松田聖子(84年2月号)
［SONY・HITBIT］
「私よりちょっと賢い」というコピーが大反響を呼んだ聖子ちゃん，まだあどけない顔だわね。

歴代ライター列伝

創刊号から70号まで，じつに多くのライターたちがベーマガ誌上に登場してきた。ここでは，歴史に残る(？)ライターから現在執筆中のライターまで，そのプロフィールをご紹介しよう。キミは何人ご存知かな？

●丹治佐一，津久井ひろし
ラ製のときから原稿を書きつづけているベーマガ最古のライター。津久井さんが連載し人気を集めた「ビバ！ミュージック」のコーナーは，ＰＣ－6001を使って音楽プログラムの作りかたを解説し，現在のＶＧＭコーナーのさきがけとなった。丹治さんは，最近でもハード関係の記事で本誌に登場しているから，まさに最長老。

●森　巧尚，高橋はるみ
初期のベーマガにおけるスター・プログラマーが，このお２人。森さんは電波新聞社から３冊の入門書を，はるみさんは他社から数冊の本をだしていたというくらい，その人気は絶大なものだった。ボクも「はるみのゲームライブラリー①②」を持ってたりする。

●川島ひでゆき
アメリカ在住のノウハウを生かし，「ＡＰＰＬＥのスーパーソフト」のコーナーを１年ちょっとの間連載。投稿プログラマーの多くは，そこに掲載された作品を参考にプログラミングに励んだ。ボクも川島さんから『ＤＲＯＬ』をもらった記憶がある。

●うる星あんず
ベーマガ史上，ビデオゲームNo.１の腕を持つスーパー・ゲーマー。彼が作った同人誌「ゼビウス1,000万点への解法」がきっかけで，スーパーソフト・マガジンが創刊される。その動体視力とポイントを覚える記憶力は，今なお伝説として語り継がれている。じつは，あのＥＸＣＨＡＮＧＥＲは，うる星あんずの舎弟だったのだ。

●山下　章
まだまだ未開拓だったパソコンのＡＶＧに注目して，チャレ・アベでそのおもしろさを紹介し，以後かずかずの連載を持つに至ったライター。「パソコンサンデー」のレギュラー解説者，「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」シリーズの著者としても有名(？)。彼の名言「私に解けないアドベンチャー・ゲームはない！」は，読者の間に強いインパクトを与えた（自分で書くと，ヒジョーにハズカシイ)。現在，「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅣ」を鋭意執筆中。

●手塚一郎
ペーパー・アドベンチャーという斬新なアイデアを持って，ベーマガに登場。以後，パソコン・ゲーム，ビデオゲームとマルチにわたって活躍し，チャレ・ローという連載を持つ。ＲＰＧへの探求心がやがてファンタジーの世界におよび，ファン通の連載を開始。現在，その別冊を必死に執筆中である。ちなみに，ファミコン版『ドルアーガの塔』に，テスト・プレイヤーとしてその名が登場する。

●見城(けんじょう)こうじ
業界でも屈指の，ビデオゲームの意義・体系を把握するライター。『ちゃっくんぽっぷ』『バブルボブル』などのキャラクター・ゲームを好み，アイデア性のないゲームをひどく嫌う。ＮＨＫの「ＹＯＵ」という番組で，「ビデオゲームなんてやっても，何の見かえりもないんじゃないですか？」という一般雑誌編集者の質問に対して，本番中に大声で「失礼な！」と叫んだという事件はあまりにも有名。現在は別冊「ビデオゲーム・グラフィティ」を足かけ３年で執筆中。萩の月が好物。

●ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ
現役ベーマガ・ライターズの間でNo.１にビデオゲームがうまいスーパー・プレイヤー。永久パターンを発見することにおいては業界内でも右にでる者がおらず，一時はチャレ・ハイ・プレイヤーを恐怖のどん底にたたき落としたこともある。彼のキワめたゲームは数知れず，近日発売予定のＸ68000用『ドラゴンスピリット』にも，彼のスーパープレイが登録される予定である。余談ではあるが，彼のペンネームは極めて誤植が多い。

●響あきら
ビデオゲーム，ファミコン・ゲームを得意とするプロ意識に徹したライター。『ウイザードリィ』『ウルティマ』シリーズをやりこんでいることでも知られる。彼にはまさに神出鬼没という形容詞がピッタリで，いろんなところでお目にかかれる。
彼が書いた「オール・アバウト・ナムコⅡ」の中の『イシター』の原稿は，ＳＰＳ開発のパソコン版『イシター』のマニュアルに転載されるほどすぐれたデキであった。また，ベーマガ・ライターズの間で，もっとも学業と仕事の両立に成功しているライターでもある。最近は，ＰＣエンジンに凝っているとか。

●ＦＵＬ
やりはじめたゲームは，徹夜してでもキワめるのがポリシーという，ビデオゲーム界の鬼才。ロードランナー・シリーズの全面完璧クリア・パターンを本誌に掲載したのは，まだ記憶に新しいところ。
彼が通りすぎたゲーム・センターには，他人のハイスコアはひとつも残らないという伝説がある。

●断空我（だんくうが）
ドギモをぬくペンネームでデビューした，プログラム解説ライター。「ファミコンでオリジナルゲームを作ろう」「ファミコンマシン語教室」などの連載で読者の支持を受けるが，一方ではゲームソフトを解説することも。断空我用語と呼ばれる一連の流行語を生みだしたのは，ベーマガ史上でも特筆すべき事項であろう。断空我用語の代表として「カポシッ！」「カリニッ！」「見て見てハイテク」などがある。

●ＹＫ－２
ベーマガにおけるＶＧＭプログラムの先駆者。ベーマガ・デビュー時に，彼が自分の耳で音を取って作った『グラディウス』『ファンタジーゾーン』のＶＧＭは多くの人々を魅了した。さらに，どんな効果音でも瞬時に楽譜にしてしまうという特技を持つ。最近，ベーマガ誌上でその本名についてさまざまな憶測が流れているが，ルックスが仮面ライダーＢＬＡＣＫの主人公に似ているという以外は，すべてが謎のベールに包まれている。ちなみに，ボクが彼の妹と徹夜で『妖怪道中記』をやったということも，彼の謎を前にしては小事である。

●ＴＯＭＭＹ
ビデオゲームからファミコン・ゲーム，そしてＡＰＰＬＥ，ＰＣ－6001のゲームと幅広いジャンルをこなすが，実体のつかめない必殺芸夢人。今までの彼の最大の仕事と言えば，87年２月号付録のデクスタ・ソフトカタログであろう。最近は，レス・アベでダジャレの師匠としてあがめられている他，ＭＳＸソフトに注目し，現在「ＭＳＸゲーム・コレクション(仮題)」を執筆中でありましゅ。文章のユニークな表現力に関しては，たぐい稀(まれ)な才能を持つ。

●Yu-You
ＹＫ－２につづけとばかりに，ＶＧＭコーナーに登場したミュージック・ライター。コインランドリーで思わず寝こんでしまうとか，アウトランのギアを破壊したとか，『ドラクエⅡ』をアバカムだけでクリアしたとか，読者にさまざまな話題を提供してきた。しかし，そのミュージック・プログラムの腕は一流で，現在，自分の作った音色データをすべて公開した「パソコンＦＭ音色ライブラリー(仮題)」を執筆中であるとのこと。

●レスキュー隊
86年12月号で募集開始，87年５月号で発表した10名の次期主力ライター軍団。訓練の成果あって，その中の何名かが最近のベーマガでデビューを飾っている。近いうちに，第２次レスキュー隊10名も発表される予定である。



◀林真理子(84年５月号)
［ＮＥＣ・ワープロ］
この広告が売り上げに貢献したのかどうか，その答えはいまだにはっきりしないとか。



◀美保純（84年12月号）
［ＳＴＡＲ・プリンタ］



◀高倉良子(85年５月号)
［エプソン・プリンタ］
パソコンサンデーでボクといっしょに出演していた高倉さんの過去をあばいてしまった。まだ若い！



◀倉沢淳美（84年８月号）
［ＳＨＡＲＰ・ＭＺ－1500］



◀小泉今日子(85年1月号)
［ビクター・iO］
ＫＹＯＮ²がベーマガの広告にでたのは1度だけ。でも，ボクがとても好きな広告のひとつなのだ。



◀斉藤由貴(87年１月号)
［ＮＥＣ・ＰＣ－8801ＦＨ］
▼南野陽子(87年12月号)
［富士通・ＦＭ 77ＡＶ］
由貴ちゃん，ＮＡＮＮＯともに，ミスマガジン・ガール。現在の広告アイドルの代表選手だ。





◀故・岡田有希子(84年12月号)
［東芝・パソピア７］
有希子ちゃんの生きかたは，多くの人々にさまざまな波紋を投げかけた。ご冥福をお祈りします。



◀佐倉しおり(85年２月号)
［カシオ・ＰＶ－７］
しおりちゃんは，「瀬戸内少年野球団」「アリエスの乙女たち」なんかで有名だネ。

マイコンBASICマガジン創刊70号の歩み（掲載ゲーム名は一部省略）

	号　数	ベーマガの流れ	掲載パソコン・ゲーム	掲載ビデオゲーム	初登場ライター
1	'82.7	「ラジオの製作」より独立，創刊。			丹治佐一，津久井ひろし
2	'82.8				
3	'82.9				
4	'82.10				森 巧尚，高橋はるみ
5	'82.11				
6	'82.12				
7	'83.1				
8	'83.2	九十九電機「スペースアメーバ」等広告掲載			
9	'83.3				
10	'83.4	ハドソンソフト「ベシタブルクラッシュ」等広告掲載			
11	'83.5	追いつき追いこせＡＰＰＬＥのスーパーソフト連載開始	CHOPLIFTER		川島ひでゆき
12	'83.6		STAR BLAZER		
13	'83.7		BANDITS		
14	'83.8	ナムコがパソコン用ゲームを発売したのを特集	AZTEC		
15	'83.9	マイコンソフト・ベスト20を掲載	REPTON		
16	'83.10		ZAXXON		
17	'83.11	スーパーソフトマガジンが別冊付録としてはじまる	LODE RUNNER全150面紹介	マッピー20ページ大解析	うる星あんず
18	'83.12	うる星あんず氏の衝撃的「ゼビウス」掲載	CAVERNS OF CALISTO	ゼビウス，ハイパーオリンピック，フォゾン	
19	'84.1	チャレンジ！ハイスコア連載開始	DROL	ゼビウス1～8エリアマップ，隠れキャラ	
20	'84.2	チャレンジ！アドベンチャーゲーム連載開始	CHIVALRY，ドリームランド	ゼビウス，リブルラブル，ＳＥＮＪＹＯ	山下 章
21	'84.3		HADRON，デゼニランド	リブルラブル，バスター	
22	'84.4		Ａ2-FS2，機動戦士ガンダム1	ノバ2001，ザ・ビッグプロレス	
23	'84.5	創刊25号キャンペーン開始	RANDAMN，ミコとアケミのジャングルアドベンチャー	ＳＣＩＯＮ	
24	'84.6	ＭＳＸナムコゲームの攻略特集	ULTIMAⅢ	ギャプラス	つぐ美ちゃん
25	'84.7		惑星メフィウス，ゼビウスfor Ｘ1	ボンジャック，ザビガ，フリッキー，ちゃっくんぽっぷ	
26	'84.8	ペーパーアドベンチャー連載開始	サラダの国のトマト姫	Mr.Do'sワイルドライド，ワイリータワー，ビクトリアスナイン	手塚一郎，池田雅行
27	'84.9		機動戦士ガンダム2	ドルアーガの塔，アッポー，フォーメーションZ，サンダーストーム	見城こうじ
28	'84.10		トランシルバニア	空手道，バックランド，ロードランナー，ソンソン	ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ
29	'84.11		サザンクロス（前編）	ひげ丸，バッドランズ，エクイテス，スターフォース	
30	'84.12	初めてＡＭショー（第22回）を特集	サザンクロス（後編）	スーパーパンチアウト，アウターゾーン，グロブダー，Ｂ・ウイング	
31	'85.1	スーパーソフトマガジンがスーパーソフトコーナーに	新竹取物語	ドラゴンズレア，スーパードンキホーテ，新入社員とおるくん，忍者くん	
32	'85.2	ドルアーガの塔・攻略特集	ハイドライド，TRESURE ISLAND	ドルアーガの塔，ぺったんピュー，スパルタンＸ，1942	響あきら
33	'85.3	山下 章のレスキュー！アドベンチャーゲーム連載開始	英雄伝説サーガ，ZENJI	パックランド，三輪サンちゃん，エグゼドエグゼス	
34	'85.4		暗黒星雲，大脱走，ピットフォール	ロードランナーII，ドラゴンバスター，イーアルカンフー	ＦＵＬ
35	'85.5	注目パソコンソフトコーナー開始	はーりぃふぉっくす，ぐるっぺ，王家の谷，EGGY	ピットフォールII，スプレンダー・ブラスト，ツインビー	
36	'85.6	「マーブルマッドネス」の記事で業界初の写真つなぎ	タイムトンネル（前編），ヘリコイド，デーモンクリスタル	マーブルマッドネス，ディグダグII，レイダース5	Kimko
37	'85.7	メトロクロスの漫画をページ下に流して掲載	タイムトンネル（後編），ドラゴンスレイヤー，キュービーパニック	メトロクロス，戦場の狼，テディーボーイブルース	
38	'85.8	Dr.Dと影のパソコンレクチャー初登場	WILL，ハイスト，ホーリーグレイ，ハッピーフレット	メトロクロス，グラディウス，Ｔ・Ａ・Ｎ・Ｋ	くりひろし
39	'85.9	ペーパーアドベンチャーランド掲載	アステカ，モールモール，HOT DOG，アメリカントラック	ハングオン，バラデューク，シティコネクション	
40	'85.10	ファミコン版ドルアーガの塔攻略法特集	ＶＨＤ版惑星メフィウス，アークスロード	バラデューク，ハイボルテージ，魔界村	
41	'85.11		リングクエスト，パズルパニック，ハイパーラリー	ピーターパックラット，モトス，フェアリーランドストーリー	
42	'85.12	チャレンジ！ロールプレイングゲーム連載開始	アビスII，ハイドライドII，ツインビー	タイムギャル，ＲＦ2，ガンスモーク，ＡＭショー特集	断空我，FANCY-KETOSE
43	'86.1	ゲームプログラミング講座，誌上公開質問状連載開始	セイバー，ザ・スクリーマー，トリトーン	スペースハリアー，ガンスモーク，ロードランナーIII	
44	'86.2	ファミコンでオリジナルゲームを作ろう集中連載	デゼニワールド，ザナドゥ，パラディン，ブラスティー	スペースハリアー，スカイキッド，ファイナライザー	ＰＡＮＤＡ
45	'86.3		デゼニワールド，レリクス，夢幻の心臓II，ライーザ	ガントレット，ハレーズコメット，ロードランナーIII	ＹＫ-2，多部田俊雄
46	'86.4	ＶＧＭコーナー，ビデオゲーム・ミュージック・コレクション連載開始	はーりぃふぉっくす雪の魔王編，メルヘンヴェール，カレイドスコープ	アーガス，スカイキッド	
47	'86.5	河野 光のナムコット情報局連載開始	トランシルバニアII，マーベラス，シーナ，魔城伝説	ホッピングマッピー，ダーウィン4078	河野 光
48	'86.6		ウイングマン2，リグラス，ルパン三世カリオストロの城	ファンタジーゾーン	
49	'86.7		北斗の拳，ラストウォー，ファイナルゾーン，冒険浪漫	黄金の城，アルゴスの戦士，ダングル	
50	'86.8	創刊50号記念号。ビデオゲーム・グラフィティ連載開始	アルファ，ロストパワー，メルヘンヴェールII	アルゴスの戦士，ザ・リターン・オブ・イシター	
51	'86.9	ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析（以後3号連載）	1000年王国，ワルキューレの冒険，ロードブラスター	沙羅曼蛇，サンダーセプター，エンデューロレーサー	
52	'86.10	イシター・ルームリストが付録	照魔鏡の伝説，覇邪の封印，発汗惑星	沙羅曼蛇，ソロモンの鍵，バブルボブル	
53	'86.11	山下 章のフリートークボード連載開始	カサブランカに愛を，ザナドゥシナリオII，スターシンフォニー	アウトラン，ＸＸミッション	
54	'86.12	㊙&㊫コーナー，レス・アベより独立	太陽の神殿，ファンタジー，悪魔城ドラキュラ	ダライアス，ＡＭショー特集	ＴＯＭＭＹ
55	'87.1	ファンタジー通信連載開始	メイドゥム，ロマンシア，未来，アルカノイド	ブレイウッド，源平討魔伝，ロードランナーIV	
56	'87.2	デクスタ・ソフトカタログ，バブルボブル・アイテム一覧表が付録	新作ＡＶＧ情報，摩訶迦羅，シルフィード	サイドアーム，バブルボブル，ロードランナーIV	DenII
57	'87.3	ファミコン・マシン語教室連載開始	めぞん一刻，トリトーンII，続ザナII㊙情報局	ローリングサンダー，カルノフ，サイキック5	Yu-You
58	'87.4	レスキュー隊募集に応募殺到！	マデリーン，ディーヴァ，がんばれゴエモン！からくり道中	ワンダーモモ，ローリングサンダー	
59	'87.5	ソフトウェアハウス・ホットインフォメーションコーナー連載開始	ジーザス（前編）ラプラスの魔，エルスリード，火の鳥鳳凰編	妖怪道中記，ラスタンサーガ	
60	'87.6	ＭＳＸ/2を使いこなそう！，ミュージックプログラム・マスター大作戦連載開始	ジーザス（後編）グインサーガ，ファンタジーII，ガリウスの迷宮	妖怪道中記	
61	'87.7		タッチ，イース，ポルフェスと5人の悪魔	ＳＤＩ，コンバットスクール，忍者くん・阿修羅の章	
62	'87.8	レスキュー隊が誌上で活動を開始	うる星やつら，ルーイン，ガイアの紋章，ルパン三世カリオストロの城	バトランティス，1943	幸運私真矢，清水 穀
63	'87.9	スーパーソフト・ニュース連載開始	ザ・マン・アイ・ラブ，ウルティマIV，ガルフォース，メタルギア	ドラゴンスピリット，Ｒタイプ，アフターバーナー	ＧＯＲＲＹ
64	'87.10	ドラゴンスピリットのマップ付攻略法掲載	アニマルランド殺人事件，ウルティマIV，グラディウス2，スーパーレイドック	モンスターランド，ストリートファイター，ドラゴンスピリット	
65	'87.11	スーパーソフト・ニュースにライターの感想がつきはじめる	リバイバー，ウルティマV，ＹＡＫＳＡ，Ｆ1スピリット，サイキックウォー	レインボーアイランド，ヘビーウエイトチャンプ	
66	'87.12	年末発売ＭＳＸ2ソフト特集	魔界復活，ジハード，テスタメント，抜忍伝説	ジェミニウイング，ＡＭショー特集	南 泰人，青木 聡，MUNEPI♬
67	'88.1	新春ＲＰＧ特集，チャレンジ！Ｘ68000，ゲーム・ミュージック新譜試聴室連載開始	ソーサリアン，ハイドライド3，ティル・ナ・ノーグ，ゼリアード	ぶたさん，レインボーアイランド	川野俊充
68	'88.2	PC Engine大研究連載開始	ウイングマン・スペシャル，マイト&マジック，クリムゾン，沙羅曼蛇	サンダーブレード	ロッキー引本
69	'88.3		陽あたり良好，ティル・ナ・ノーグ，波動の標的，パロディウス	ニンジャ・ウォーリアーズ，レインボーアイランドＥＸ版	
70	'88.4	70号記念号。山下 章のホンキでPlayホンネでReview!!連載開始	ドーム，獣神ローガス，セイレーン，刑事大打撃	アサルト，シルクワーム	中村プー太郎

ファンタジー通信

手塚一郎

捧げよう　僕の想い出
捧げよう　僕の生命(いのち)を
パロミール
　愛に乾いた　哀れな姫よ
パロミール
　永遠(とわ)に孤独な　悲しき乙女(ひと)よ
貴女(あなた)を変える運命(さだめ)とは
　悲劇へ導く道標(みちしるべ)
貴女を責める悲劇とは
　生命もたらす皮肉な運命

「マジカの恋歌」
〔群馬県富岡市・悲しみ受験ロード〕

ごめんなさい!

今月は読者のみなさんにあやまらなければならないことがあります。

現在ボクは，ファン通別冊の追い込みに忙しい上に，カゼをひいてしまったのです。カラー原稿をアップしたところで，力尽きました。よって，誠に申しわけありませんが，今月のファン通はこのような形にならざるをえなかったのです。楽しみにしてくださった方，本当にごめんなさい。来月からは，こんなことがないよう努力しますので……。

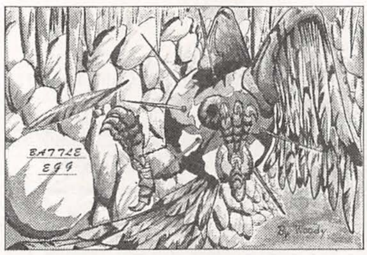
それから，もう一つ。2月号で書いた「バローズ」についてです。岐阜県の田口裕規くんによると「バローズとは，ファンタジーとSFの中間ではなく，それで一つの分野なのです(バローズ・タイプという)。そもそもバローズは作家の名前で，彼の作品そしてそれらを模作(もさく)したものを他と区別するためにそう呼ばれるようになったわけです。バローズ・タイプは，SFやファンタジーが登場する以前から存在したので，それらの中間という表現はふさわしくないと思います」とのこと（田口君はレポート用紙30枚におよぶ「バローズの書」を送ってくれましたが，これを要約すると上記のようになるのではないでしょうか?)。

うーん，正直な話，ボクはこの二つのバローズが同一のものを指しているとは思いませんでした。作家としてバローズはもちろん，火星シリーズも（名前だけで読んだことはないんですが）知っています。それでもまちがいはまちがい。田口くんや他のバローズ・ファンのみなさん，ごめんなさい。さて，最後に来月の予告を。来月はひさしぶりに小説の紹介をします。お楽しみに!

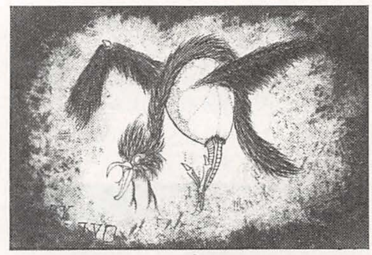
今月のC·Cコーナー

毎度おなじみ「C・Cコーナー」です。課題が回を追うごとにむずかしくなっていくため，投稿の数も少なくなってきていますが，それでも力作がたくさん!

それでは「鳥と卵の合成モンスター」の優秀作を二つ掲載します。石川県金沢市のWOODYくんと高知県中村市のJYOくんです。これからも，常連目指してガンバッてください。で，来月の課題ですが，東京都目黒区・ウォーロックくんのリクエストで「ヘビと宝石の合成」です。しめ切りは3月20日まで。



〔石川県金沢市・WOODY〕

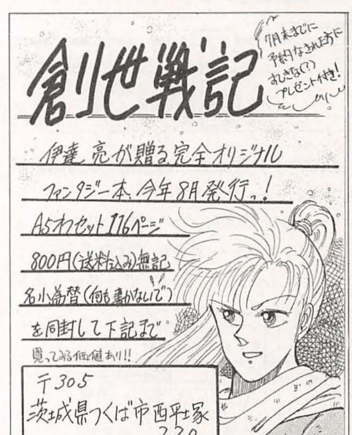


〔高知県中村市・JYO〕

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同士の交流の場として活用してほしい(ハガキは縦だよ)。





今月の常若の国

3月号で紹介したパソコンRPG『ティル・ナ・ノーグ』が，予想以上の反響で驚いています。

女の子ばかりで冒険していたSINさん，ボクのシナリオ・コードを入力して遊んでくれた山下重明くん，過激な意見を送ってくれた田中智彦くん他たくさんのみなさん，ありがとうございました。

現在，ボクは別冊用にとつぎのシナリオに挑戦しています(いくつも創ってみて，おもしろそうなシナリオを見つけたんです)。どんなシナリオかは，別冊がでてみてからのお楽しみ(5月までには必ず出版します)。

もしも，おもしろいシナリオ・コードを見つけたら，ぜひ教えてくださいね。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

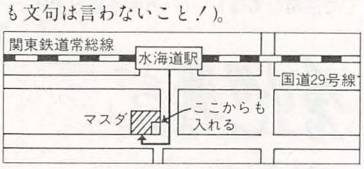
カラーページから順番にご覧になっているかたには今月2度目のごあいさつになります，見城こうじです。

なんですか，巷（ちまた）ではドラクエ，ドラクエと，ドラゴンクエストⅢの話題でいっぱいですが，注意しているとなかなかおもしろいのが，このフィーバーぶりに対するマスコミの報道のしかた。一般の人々がファミコンだとか，ビデオゲームというものをどのようにとらえているのかがわかるいい機会なんですよね。僕らゲームファンはどうしてもマニアックな片寄った目でゲームをとらえてしまいますからね。

それではベーマガ創刊70号を記念してお送りする（？）大増4ページのVGGコーナーのスタートです。

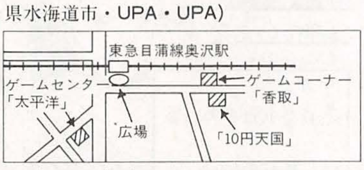
全国指名手配

『イシターの復活』，今月は茨城，東京，愛知からの報告を掲載します。ライエル赤飯君，酒田経史君，外山佳端君，キミたちの依頼に答えたぞ（ちょっと家から遠くても文句は言わないこと！）。



▲《MAP 1》茨城県水海道市・水海道駅周辺のイシター・マップ

「マスダ」の屋上プレイランドにあるとのこと。また，テーブル台ではなく，V.S.システム台に入っている。（レポーター：茨城県水海道市・UPA・UPA）



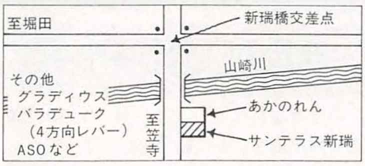
▲《MAP 2》東京都目黒区・奥沢駅周辺のイシター・マップ

この辺は以前当コーナーご紹介したが，周辺の店はどこもプレイ料金が安く，イシターも20円とのこと。イシターは「太平洋」にある。

（レポーター：神奈川県川崎市・**栗田英樹**）

また，東京都内でもう1軒。マップがないのでここで一緒に紹介しておくが，JR吉祥寺駅駅ビル（エコービル）の4階にもあるとのこと。

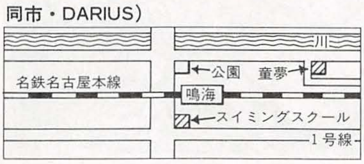
（レポーター：東京都青梅市・**高野純一**，杉並区・**佐々木朗&酒井君**）



▲《MAP 3》愛知県名古屋市のイシター・マップ

名古屋市瑞穂区新瑞の「サンテラス新瑞」の3階にあるとのこと。その他オールド・ゲームもあるもよう。

（レポーター：愛知県名古屋市・RomⅡ，同市・DARIUS）



▲《MAP 4》愛知県名古屋市・鳴海駅周辺のイシター・マップ

名古屋市緑区の名鉄鳴海駅近くの「童夢」にあるとのこと。

（レポーター：愛知県名古屋市・**スーパーガッチャマン**）

教えてください

☆かなり昔のゲームで，ギャラガタイプのスペース・シューティングです。何ラウンドか進むと，自機の下にラインが引かれ，敵はその下に宇宙人（？）を落としてきます。その宇宙人は，自機をモリでつついてきます。また，親玉を撃つと下の連中は消えます。

（神奈川県横浜市・MAPPY！）

■**見城**：『銀河帝国の逆襲』という危いタイトルのゲームで，メーカーはアイレム。確か，1980年の作品だと思います。当時，なぜかヨーロッパで爆発的なヒットを飛ばしたのですが，あちらで販売されていたのはほとんどがコピーゲームのほうで，当のアイレムはほとんど利益がなかったそうです。

☆3面構成で，1面は屋敷の中でキャラはボスのドラキュラとザコのコウモリ。2面はビルみたいなところでキャラはボスのフランケンとザコのオオカミ男。3面は墓場でキャラはボスのカメレオンとカエルみたいなザコ。ボスの倒しかたは，その面ごとにあるローソクに全部火をつけるか，外にある月が満月になったときにどこかにある十字架みたいなのが光って，それを取ってボスに投げつけるというものです。

（神奈川県川崎市・**大和正章**）



▲ゲーム・メイト（セガ市場開発部発行）No.3 特別号「セガ・モンスターバッシュの遊び方」より

■**見城**：ちょっと記憶ちがいがあるみたいだね。それは『モンスターバッシュ（セガ：1982年作品）』です。ややルールにややこしい部分があって今一つウケなかった作品ですが，アイデア的にも演出的にもかなりいいものを持ったゲームでした。

☆インベーダー・タイプで要塞がビルになっていて，撃たれるとそのビルは燃えてなくなり，UFOはギャラクシーウォーズの岩みたいな形で面クリアしたときにはそれが襲ってくる。（北海道帯広市・**宇佐見悟**）

■**見城**：それはたぶん『スペースゲリラ』のことを言っているのだと思います。大森電気の1979年頃の作品で，インベーダーゲームにバリエーションを加えたようなゲームです。僕もかなり記憶が不鮮明なのですが確か上記の面クリア時に襲ってくるUFOというのは，複数で上から下へ落下傘（らっかさん）のように降りてきて，そのうち1機でも一番下に降ろしてしまうと自機が1機OUTになるというルールだったと思います。また，これは以前オールドゲーム・リストで書きましたが，デモ画面でインベーダーが立ちしょう○んをするということは，はっきり覚えています。誰か詳しい内容を覚えていませんか？

ナムコの最盛期は来るか？

☆『ファイナルラップ』あれは最高です。複数のプレイヤーで同時に同じ場所で競い合うなんていかにもナムコらしいアイデアだと思います。それにレースファンでもある私にも大満足です。アクセルオフしたときのアフターファイヤー，路面と車の底がこすれ合ってでる火花などF-1の迫力がそ

のままです。(中略)しかし，文句もあります。それは，ちょっと操作がむずかしすぎるような気がするということです。ヘアピンとシケインなんか，まともに走っている人を見たことない。それにデグナーカーブ(立体交差手前のカーブ)の形状がちがう。あそこは去年の８月に改修されたはず(■見城：うーん，マニアックだ)。それにダンロップブリッジも11月のF-1グランプリ直前に撤去されたはずなのに。それに予選がないのはなぜ？これがあればみんなでポールポジション争いができたのに…。

(兵庫県神戸市・**高村芳憲**)

■**見城**：なるほど，レーシング・ファンならではのなかなかおもしろい意見，楽しく読ませていただきました。でも実はあのゲームってスタート時のポジションはあんまり関係ないんですよね。どうしてかと言うと，あのゲームは，そのときの走行順位によって目まぐるしく自車の性能（最高速その他）が変わってしまうんです。これはどうしてそうなっているかと言うと，まずせり合いのおもしろさを強調するため，逆に言うと，もしすべての車の性能が同じだとほぼ完璧な走りができる上級者が一度トップに立ってしまうと後続の車は絶対にこれを抜くことができなくなるためです。これはしかたない措置だと思います（だからゲームがつまらなくなるというわけでもないんだけど)。

えー，それから話は変わりますが，この「ナムコの最盛期は来るか？」なんですが，非常に感情的なおハガキが多いです。ファンの側にしてもアンチ派にしても，です。しかし，これはいろいろな意味でナムコには特別な感情を持っている人が多いということなんでしょうね。他のメーカーの話題だったらこうはなりませんもの。そういうことでそのまま載せると泥試合になりそうなおハガキが多いので，今回の高村君のようにできるだけ公平に見た意見が欲しいと思います。

体感ゲームに愛を・花束を

☆最近の体感ゲームについて「グラフィックやサウンド，きょう体の動きはすごいけど，内容は大したことがない」ということをよく耳にしますが，体感ゲームのファンとして反論したいと思います。

上記の考えというのは〝ソフト的なアイデアがゲームの本質であり，それ以外はあくまでも付加価値要素に過ぎない〟というところからきていると思います。確かにゲームにとって重要なのは「斬新なアイデア」，「斬新なシステム」ではありますが，ここで僕が問題にしたいのは，「ゲームのアイデアとはソフト上のものであってハードの分野での新しいシステム，飛び抜けたシステムはゲームのアイデアではない」と見られがちな点についてです。

たとえばR-TYPEにおける〝フォース〟というアイデアに対して，アフターバーナーにおける〝前後左右に動くきょう体〟というアイデアは劣っているかどうかについて考えてみれば，ハードにおける新しいアイデアは決してソフトに劣らない重要な要素だといえるのではないでしょうか。

R-TYPEにおけるフォースのアイデアというのは，過去のゲームにはない新しいアイデアであり，なおかつそれが，このゲームの特徴である戦略的性格，ゲーム性をいっそう高めているため，高く評価を受けているのだと思います。

これに対し，アフターバーナーにおけるきょう体の動きもまた過去にない新しいシステムであると同時に「かつてない迫力」という特徴をより高めていると言えます。

また，これは故障して動かなくなったきょう体でPLAYしてみればわかることですが，きょう体の動きは明らかにゲーム性を高めていると思います。以上のことは，グラフィック，効果音についてもいえると思います。

ここまでは，ソフトのアイデアに対してハードのアイデアが低く見られがちなことについて述べてきましたが，つぎはその理由について考えてみたいと思います。

ソフトのアイデアに対してハードのアイデアが低く見られる大きな理由は，「ハードは技術の進歩によって年々すごくなっていくのだから，ハードが良くなるのはあたりまえだ」ということだと思います。確かにそのとおりではありますが，しかし，ハードの進歩というのはメーカー間の格差がそれほど大きいとは思えないのです。技術的格差が小さければ，ハードによる飛び抜けたグラフィックやサウンドなどはなかなかないため，かえってソフトのアイデアより貴重なものであるとも考えることができると思います。

結論としてぼくが言いたいことは，「ゲームの本質というのはソフトだけですべてを決めるわけではなく，ハードも重要な位置を占める——決して付加価値的存在ではない」ということです。たとえソフト的に斬新なアイデアがなくても，それを補ってあまりあるハード上のアイデア，新システムがあれば，そのゲームはオリジナリティのある，アイデアあふれる，内容のあるゲームだと言えるのではないかということです。

(長野市・**中村 博**)

■**見城**：長かったけれど，なかなかいい文章だったので掲載しました。本当はさらに「体感ゲームなんてみんな似たりよったりで個々のゲームのオリジナリティが感じられない」という批判に対する意見も続くのですが割愛させていただきました。

僕は正直に言って体感ゲームはあまり好きではありませんが，中村君の意見には素直になるほど，と思いました。

VGMを語ろう！

☆２月号の「ナムコの最盛期は来るか？」で僕は一つ腑(ふ)に落ちないことがある。「ナムコの曲はゲームの世界が見えてくる。しかしセガの曲は見えてこない」こんなことがあるか!!セガだってそれなりのイメージが見えるぞ。『SDI』の緊迫感，『アフターバーナー』の空中戦のスリリングな感じ，その他『アウトラン』『スペースハリアー』『スーパーハングオン』『ファンタジーゾーン』すべて見えてきます。

(群馬県館林市・**〇敗退仮面**)

☆最近セガとナムコのBGMがともすれば話題になりがちですが，「ゲームを盛りあげる」BGMとして私はカプコンを評価できると思います。例として『エグゼドエグゼス』の要塞BGM，『ガンスモーク』の６面のOP・メイン・ボスとの対決，そしてクリア時，『虎への道』では，メインBGM→ボスのBGMへの変化（とくに２面は最高!!），修行のBGMなど，盛りあげてくれます。

(群馬県 太田市・**中村大輔**)

エンディングって何だろう？

☆僕ははっきり言ってあまりエンディングを観たことがない。だからどんなエンディングだってすごく感動する。ただ残念なのは，３月号にあるように「メッセージが英文」ということだ。僕は恥ずかしながら英文を読むことができない。確かに英文のメッセージはカッコいいのかもしれないが，内容が伝わらなければメッセージとは呼べないのではないだろうか。

それと，「スタッフ・ロール」より「キャラクターによるショー」のほうがいいと思うのは僕だけだろうか。文字がスクロールするだけでのエンディングもシンプルでいいかもしれないが，観ていて心がなごむようなエンディングがでることを期待する。

(京都府宇治市・**すうぱあぜびうす**)

■**見城**：キャラクターによるショーといえば『ワンダーモモ』のエンディングは笑えましたね（モモや軍団が舞台に並んで客にあいさつをする。とくにモモが愛嬌（あいきょう)をふりまいているようでおかしい)。

2月号のプレゼント当選者発表&ナムコVGMのヨイショコーナー

ディグダグのステッカープレゼントでしたね。では，当選発表の前に指定の，好きなナムコVGMのおハガキ紹介です。でも，ただ「～が好き」ばかりではおもしろくないので，できるだけ楽しいことが書いてあるハガキを選んだつもりです。

●イシターの復活のローパーのテーマ。あの音楽にのってローパーが触手を動かして

迫ってくるのがなんとも言えない。時間切れで速くなったVGMでウィスプと追っかけっこをするのもおもしろい。

(茨城県取手市・**谷野信吾**)

●やはりドラスピのエンディングでしょう。一番最後の〝PRESENTED BY NAMCO〟の表示のでてるあたりのところがとくにいい。(東京都八王子市・**中沢　充**)

■**見城**：このほかにも，ドラスピの曲を選ぶ人は実に多かったですねえ，とくにエンディングはえらく評判がよかったみたいです。

●源平討魔伝の「義経のテーマ」が一番いいと思うのです。あとあまり知られていないようですが，自分が義経に負けたとき，彼は「オホホホホ」と笑いますが，よく聞くと「オホホホホホホ・オ・ホ」と最後に「オ・ホ」をつけて笑っているのです。今度機会があったら聞いてみてください（ただそう聞こえるだけかもしれないけど）。

(神奈川県相模原市・**KOMAPPY**)

●ナムコのゲームの音楽で好きな物と言えば…。みんな好きだから思いつかないけど「音」で好きなのと言えばゼビウス！ブラスターを発射したときのあの「ブゥーン」という音，空中物をやっつけたときの「チャラチャラ」という音，アンドアジェネシスの不気味な「ずぅおもももぉ〜」という音，すべて新鮮な驚きがありました。

(福島県いわき市・**西山幸一**)

●源平のボーナス面が味わいがあるものの，もっとも好きなのは，あのギャプラスのゲーム・オーバーの音。NAMEを入れたあとにカン高いこの曲がかかると酔いしれてしまう。(神奈川県横浜市・**都夫良野トンネル**)

●リブルラブルのボーナス・ステージが一番好きです。あのBGMを口ずさむと，ジワーッとバシシが広がっていくありさまが目に浮かんできます。(群馬県太田市・**ドラスピにかける青春改めCHIDOW**)

●ビクター・ビデオゲームグラフィティVol.2に入っていた歌詞付ワンダーモモが一番ですよ。ビデオゲームのデモを見る限り，モモとワンダーモモの間にたいしたちがいは（ヘルメットとコスチューム以外）ありませんがアレを聞くととても信じられませんね。しかし，あの歌はカンドーだ。一聴の価値アリですね。

(宮城県仙台市・**西村　博**)

●ナムコのVGMはほとんど好きですが，とくにあげるとすれば「妖怪道中記の鬼シーン」です。あのベースラインといい，２コーラスのあとに入っている鐘の音といい，気分を盛りあげるリズムといい，あれはなかなかのものです。

(東京都世田谷区・**神林　中**)

●それは，モトスとサンダーセプターのVGMですよ！もう最高！感動のあらし！

(愛知県知多郡・**池田宜史**)

■**見城**：じゃあ中潟さんのファンだね。それならベラボーマンも必聴だよ。

●なんてったってドルアーガの塔です。とくに気に入っているのがクオックスのVGMです。あのなんとも言えない響きと緊迫感がまだ心の中に残っています。あの頃はまだPSGが普通だったけれども，どのメーカーもそれぞれ独特の雰囲気があってよかった。(群馬県渋川市・**小林慎一**)

●FM音源を使用するようになってからのナムコゲームVGMも確かにいいと思うが，私はPSGを使用していた頃のVGM，その中でもメトロクロスのメインVGM（VGMってこれしかないけど）が好きである。あの傷だらけのランナーの哀愁を感じさせるような曲，なかなかよかったなあ。

P.S. 関係ないけどPC仙台店にもイシターの復活はあるぞおっ!!

(宮城県仙台市・**やなけん**)

●やっぱりニューラリーX。高次ラウンドになると敵車も岩も増えて忙しくオソロしいゲームであるにもかかわらず，あいかわらずノドカでのーんびりした♬チャラララララッチャー♬のVGMは，サツバツとした都会人の心のオアシスである。

(神奈川県横浜市・**櫛田理子**)

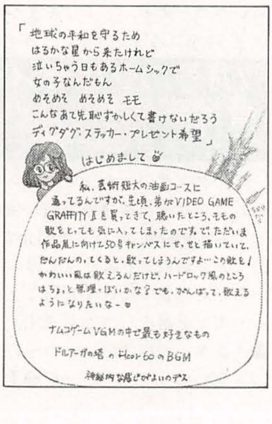
■**見城**：というわけで，好きなナムコVGMというと票がわれますねぇ。とても１曲には絞れないというハガキもじつに多かったようです。

また，今回のあて先(「地球の平和を守るため…」)は，みなさんご存じビクターの「ビデオゲームグラフィティ」に収録されているワンダーモモの歌なのですが，ハガキいっぱいにこの歌詞を全部書いてくる人の多かったこと，多かったこと。そんな中でけっこうおもしろかったハガキがこれです。

☆地球の平和を守るため…めそめそモモ。別にこれくらいは恥ずかしくないけど（うれしい），このレコードを買ってきて，はじめて聞くとき，後ろに父がいて，「ドキドキ」とか「めそめそ」とか大音量で言われて，父が無言で去ったときは悲しかった。ディグダグ・ステッカー・プレゼント希望

(愛媛県北条市・**仙波岳彦**)

■**見城**：ステッカーは彼にあげましょうね。



by 黒岩美奈子

今月のプレゼント

人気グッズのプレゼントを続けてしまったのでボルテージがさげられなくなって困っているプレゼント・コーナーです。今月もナムコグッズで源平討魔伝ステッカー（こんなものあるなんて知ってた？）を１名様にプレゼントします。ご希望のかたはハガキに「ミニスカートと源平討魔伝の合成が見てみたい源平討魔伝ステッカープレゼント希望」と書き，**〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　電波新聞社　出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナー**まで送ってください。

その際，このところナムコネタが続いているので今月はまあ気楽に，あなたのゲーム・センターであったおもしろい思い出，こわい(！)思い出などを書いて送ってください。無理にウケを狙わなくてもいいですよ。えっ？ゲーム・センターに行ったことがない人？そういう人ははじめて行くときの抱負でも語ってください。

P.S. ミニスカートと源平討魔伝の合成というまったく思って見たくもないものを考えた人は，東京都福生市のとびもあい君です。別にそんなイラスト描いて欲しいなんて誰も言ってませんよ(先月号のポニーテールとバラデュークも，とても掲載したくない。だから本当に描いてくるなっつーの)。

２月号の宿題の答え

２月号の答えは，ズバリ『ヘリファイアー（任天堂：1980年作品)』です。なんとこんなオールド・マイナー・ゲームに正解者が２人もいました。北海道夕張市の**GMOA10445氏**と，愛知県愛知郡の**みゅーくん**(う〜ん常連ハガキ職人だなぁ)です。このゲームは同社『スペースファイアーバード』と『レーダースコープ』（全部シューティング・ゲーム）の間に発表されて，ひっそりと消えていった作品です。

問題がむずかしかったことにはちがいなく，『ポラリス』と書いてきた人が５人，『トマホーク777』が３人，『N-サブ』が１人いました（そう言えばポラリスがセガのゲームだと書いてきた人が２人ほどいましたが，これはタイトーの作品です。'86年８月号のVGGコーナーにそのように書いてあったということですが，それに関しては誤りです(ミス・プリントだと思います)。

今月の宿題

またまた常連さんなんですが，皆川　徹氏が問題を送ってきてくれたのでこれを採用したいと思います。

問題：つぎの文章は某マイナー・ゲームの説明書に書かれているゲーム・ストーリーです(原文のまま)。このゲーム名をあてててください。

—STORY—

第1分署の新米刑事（ジェームス）は世界中の美女の誘拐を企らむ秘密組織（スペクター）にさらわれた恋人（ステーシー）を救出する為，組織の秘密基地に侵入した。
──ヒントは，3年ぐらい前のゲームだということです。僕も一応わかったけど，ゲームの印象は，やたらむずかしくてゲームになっていないなーということぐらいしか覚えていません。

詰めペンゴ© SPREAM-川島利文(DIG) コーナー

まずは2月号の模範解答からです。別解などを全部書いていくとキリがないので，作者の指定手数で一つとあとは見つかっている最短手数で一つ載せておきます。

第1問（7手詰）…D（下）→A（下）→A（右）→F（下）→D（右）→A（下）→B（下）

同6手詰…A（右）→G（上）→G（右）F（上）→D（右）→D→（上）

第2問（8手詰）…D（下）→E（左）→A（左）→A（下）→C（下）→D（左）→ B（下）→C（左）

第3問（8手詰）…F（下）→F（左）→E（下）→H（下）→B（下）→B（左）→C（下）→C（右）

同6手詰…E（下）→K（左）→C（下）→E（左）→H（左）→H（下）

第4問（8手詰）…E（左）→D（上）→C（上）→C（左）→F（上）→A（左）→E（上）→F（左）

同7手詰…C（上）→C（左）→D（左）→E（左）→E（上）→F（左）→F（上）

第5問（7手詰）…E（左）→F（右）→F（上）→G（下）→A（下）→A（左）→A（上）

第6問（10手詰）…A（上）→C（上）→C（右）→D（上）→D（左）→E（上）→E（左）→H（左）→H（上）→H（左）

同8手詰…H（左）→D（下）→A（下）→D（左）→H（上）→H（左）→E（下）→E（左）

第7問（7手詰）…C（左）→B（下）→B（右）→D（上）→F（上）→C（右）→B（上）

第8問（8手詰）…G（右）→H（上）→H（左）→E（壊）→F（下）→H（下）→G（左）→G（上）

どうでしたか？8問中4問で少ない手数が見つかっていることからも作り手の側の大変さがよくわかりますね。少ない手数が見つからなかったものの中にも，たとえば第5問などはかなり多くの詰めかたが送られてきました。また，むずかしいという意見がけっこう多かったのは第2，6，7，8問あたりでした。

正解者の中からつぎの3名様にプレゼントをお送りします。**▶茨城県東茨城郡・石塚邦和▶神奈川県川崎市・佐藤　隆▶大分県日田市・きのやん**

●詰めペンゴルール確立に向けて

詰めペンゴのルールについてたくさんのかたがたからご意見をいただき誠に感謝しております。そんな中で実にありがたいことに，原作者の川島利文氏からこのことに関するお便りをいただきましたのでこれを紹介したいと思います。

★読者のみなさん，いつもたくさんのお便りありがとうございます。ところで「詰めペンゴ」における〝すべてのルール〟は何に基づいていると思いますか？それは言うまでもなく「ペンゴ」です。しかし，まったく同じルールというわけにはいかないので，必要性のないものを検討してみましょう。まずスノービー（敵キャラ）を「詰めペンゴ」のフィールド上に配置したとします。この場合，ビデオゲームのように様々な動作をすることはありませんし，あらゆる観点から考慮してみてもスノービーを配置することは，ほぼ無意味になります（一つだけ，「詰めペンゴ」で作者の思惑どおりに詰めさせるために，スノービーを配置することは考えられそうな気もしますが，このような考えすら通用しない理由があるのでつぎに説明します)。スノービーの卵も同様です。そうなると〝ペンゴ〟でさえ不要となるわけです。

さて，一つのACT（ペンゴにおけるラウンドの呼び名）において，効率良く点数を高くするにはどうすれば良いでしょうか？「一万点ボーナスを取り，なおかつ19秒以内でクリアする」がもっとも一般的な答えですね(〝まとめつぶし〟などは運にも左右されるので論外)。ここで「詰めペンゴ」についてこのことを考えてみましょう。「詰めペンゴ」では〝時間〟についての定義はありませんが，〝手数〟が〝時間〟に相当するものであるということは考えられるはず。つまり「詰めペンゴ」を手数を少なくすることが「ペンゴ」で時間を短縮することにより近いことになります（ただし〝時間〟＝〝手数〟ではありませんよ。「ペンゴ」においては，たとえば3手詰より5手詰のほうが時間的に短くて済む場合だってあるのですから)。結局，より少ない手数にチャレンジすることが正解で，作者の思惑どおりに詰めるということが目的ではないのです。となると，やはりスノービーを配置することは無意味となるわけです（しかも画面上に存在できるのは最高4匹までだから，なおさらペンゴの進行を妨害することなど無理)。

そして「詰めペンゴ」のおもしろさは何と言っても誰にでもできるシンプルさ，そしてもう一つ〝粗（あら）捜し〟なのです。作者が予想していたものより少ない手数で詰ませることのおもしろさ。このおもしろさを無理に奪ってしまうことはないと思いますよ（これは2月号で他人の問題をはじめてやってみて，私自身実感しました）。

このようにして現在使用しているルールが完成したわけですが，それでもまだ納得いかない部分があれば質問していただいてけっこうです。もしくは「詰めペンゴ」の本を読んでください。

P.S.　あと2月号で〝四方をブロックで…〟というのがありましたが，あれはやはり禁じ手だと思います。**(原作者・川島利文)**

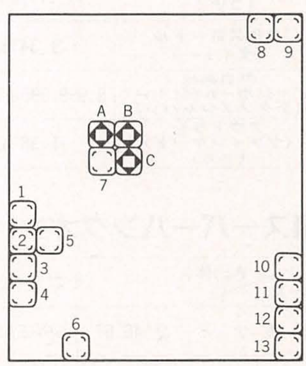
■見城：と言うことです。実際この他，読者のみなさんからいただいたお便りも大多数が，指定手数より少なくてもいいのでは……というものでした。

● 〝SPHERE〟というゲーム

先日，東京都東村山市の東郷生志というかたからお手紙をいただきました。内容は，「詰めペンゴ」が，以前自分があるパソコンプログラム投稿誌に送って採用されたゲームにとても似ており（もちろん盗作うんぬんということではないが)，そのようなゲーム(ゲーム名〝SPHERE〟)があったということは紹介しておいてほしい，というものでした。僕もそのゲームの説明と例題を見せてもらいましたが，なるほど「詰めペンゴ」と異なっているのは「壁という概念がない」ことだけであとはそっくり同じルールでした。ペンゴというゲームを元に，こんな見事なものを考える人が世の中に2人もいたということですね。

●今月の詰めペンゴ

今月はスペースのつごうもあり，1問だけ掲載してみたいと思います。これはいつかくると思っていた，きわめて手数の多い詰めペンゴです。作者は30手詰としています。どうぞ挑戦してみてください。解答を送ってくるときは何手で詰めたかも明記してください。一見して想像はつくと思いますが，かなりのブロックを壊さねばなりません。また，なぜか13×11のマス目で作成されています。これはミス・プリントではありません。



今月の問題（30手詰）
作者・大田裕一（協力：FPG)

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
スーパー魂斗羅〈1P〉(コナミ)	21,444,120	Mr.まさし君	PC早稲田(東京)	全2周クリア 残1人
チェルノブ(データイースト)	421,000	SPREAM-I.Z	PC仙台(宮城)	全7面クリア
サンダーブレード(セガ)	5,303,580	Z..	ゲームイン大学院(東京)	全4面クリア
ミスターヘリの大冒険〈スコア部門〉(アイレム)	1,128,290	ARC-ダイヤの中島浩一だ!!	ゲームコーナーマカオ(長野)	全6面クリア ※3機設定
ミスターヘリの大冒険〈水晶部門〉(アイレム)	残=31,540	名人(ZKS)	ゲームプラザイエローハット(愛知)	全6面クリア
パドルマニア〈1P〉(SNK)	466,600	KAO-ML-SOUSUI	PC金沢(石川)	全面クリア
アフターバーナーII〈HIT数部門〉(セガ)	HIT=1,515	TM(EXR)	ゲームプラザイエローハット(愛知)	全23面クリア
忍(セガ)	689,800	GAT	大船CH(神奈川)	全5面クリア
オペレーションウルフ(タイトー)	560,150	社長の友達	PC豊橋(愛知)	2周目5面
ソニックブーム(セガ)	3,937,530	G･M･C　N･K	モンキーハウス本館(福岡)	18周目3面(105面)
パックマニア(ナムコ)	2,038,160	A.I-BOSTON	ハイテクセガ103(大阪)	22面
モンスターランド(セガ)	残りゴールド=7,088	UUU㋟	PC豊橋(愛知)	全11面クリア
ギャラガ'88(ナムコ)	2,174,760	SPREAM-KDD	PC仙台(宮城)	5-29クリア
ぶたさん〈1P〉(ジャレコ)	1,392,314	K,S	DLL郡山(福島)	ランク33
ラビリンスランナー(コナミ)	762,420	EXGANDER	ゲーム中央プラザ(東京)	全面クリア
ラビオレプス〈1P〉〈ノーマル〉(Vシステム)	6,517,300	F.Dumplings	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)	全12面クリア ノーミス・リボン
ザ・ディープ〈1P〉(ウッドプレイス)	599,700	M.C.Kは○○がまったく食えないよ	PC鳥山(東京)	全15面クリア ※イージー ※4機設定残2
シティボンバー(コナミ)	11,711,660	Tea'S-D	PC新宿(東京)	25面
フルスロットル(タイトー)	3'34"53	NJP-きまぐれBEFAXロード	ウイルトークタイトー山口(山口)	ノーマル ニトロ5発
熱血高校ドッジボール部〈1P〉(テクノスジャパン)	9,999,990+α	全国3店にて達成	—	—
アウトラン〈ヴァインヤード〉(セガ)	4'36"43	CHAT-YOU.A	PC巣鴨(東京)	敵車イージー

さて，今月はパッとした新製品も少なく，あちこちから「やるゲームがない!」という声を聞いています。全国集計機種も9割がたが先月と同じゲーム。しかしこういうときこそ一つのゲームをじっくり極めましょう。真の究極スコアを目指して今月のチャレハイです。

スーパー魂斗羅，チェルノブともにサクサクとクリアがでています。ヘビーバレルが集計されなかったとボヤいていたI．Z君，代りにチェルノブでトップを取ったじゃあないか?

ミスターヘリの大冒険は2部門にわけての集計です。

モンスターランドはクリア時の残ゴールドがついに7,000を突破!

ザ・ディープの全面クリアもはっきり言ってうまい!すごい!イージー・ランクではありますがこれはみごとと言えます。

熱血高校ドッジボール部は先月に続いてカウンター振り切りで集計しましたが，このうちの1名，善光寺CH(山梨)の"DAZ　UNI本田!!"氏の,ノーマル・ランクによる6周目アメリカという面数はちょっとすごいのではないかと思います。

さて，今月はスーパーハングオンでは，ミニライドオンとシットダウンしか記録更新がでませんでしたので，スペースの有効利用ということで，ファイナルラップのタイム・レコードを掲載したいと思います。このゲームは参加人数によって条件が著しく変わり，また，プレイヤー同士の協力体勢がものを言うという変わったドライブ・ゲームですが，記録への挑戦を楽しんでいるプレイヤーのかたがたのための目安になれば，ということで載せておきます。しかし今月はスペースもありませんし，あくまで参考記録ということで参加人数別のタイムレコードのみの掲載ですが，今月の形式にご意見，ご不満のあるかたは編集部までご一報ください。(見城)

■スーパーハングオン(セガ)：タイムレコード

コース＼きょう体	ミニライドオン		シットダウン	
ビギナー	2'46"67	SPREAM-SOL(福島)	※2'47"75	SPREAM-FKS(静岡)
ジュニア	4'48"33	NJP-トレイシーSTAC-T.S(大阪)	※4'48"59	LIBRINIAN(東京)
シニア	※6'40"17	TM(EXR)-CKTT!!(愛知)	6'38"51	SPREAM-FKS(静岡)
エキスパート	8'34"19	LAP-BMXER(北海道)	※8'47"42	FUN(静岡)

■ファイナルラップ(ナムコ)：タイムレコード(参考記録)

参加人数	レコード
1人	2'31"86
2人	2'25"25
3人	2'26"43
4人	2'24"05
5人	申請なし
6人	2'27"68

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,417,870	Zes	全面クリア
スーパー魂斗羅	10,826,500	NEO HYPER-Yuki	2-2
虎への道	全2周クリア	NEO HYPER-Yuki 他2名	
忍	327,270	OAM-K.E.I	全面クリア
究極タイガー	4,067,910	NEO HYPER-Yuki	エリア407
ミスターヘリの大冒険	614,190	NEO HYPER-紅尾	ALL
ザ・ディープ	133,950	NEO HYPER-紅尾	4面
ラビオレプス（エキスパート）	5,981,600	ため	ALL リボン
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	ヒット 1,330	MRX	クリア
ミスターヘリの冒険（ジュニア部門）	429,970	はかせ	クリア

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,478	AMM-まぐだ（さっぽろ）	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	11,086,760	AMM-つきだて（札幌）	1コイン 2-4
A-JAX	1,886,200	HJE-H.N（えにわ）	ALL
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'34"19	LAP-BMXER（札幌）	エキスパート イージー
チェルノブ	249,300	AMM-つきだて（さっぽろ）	6面
ジェミウイング（1P）	2,015,410	TOM-Y.K（苫小牧）	ALL 残 5,G 15
ラビリンスランナー	607,050	HIE-PABU（恵庭）	ALL
ミスターヘリの大冒険	890,340	HSC-AMM 山口（札幌）	ALL
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	残ゴールド 21,860	HIE-木内たつを（えにわ）	ALL
究極タイガー	6,954,340	りょうさん 3号（室蘭）	エリア681

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'30"30	HIR（掬羅夢）	4人同時プレイ
チェルノブ	190,850	ZYX（掬羅夢）	5面
スーパー魂斗羅	438,240	BEAKER（掬羅夢）	3面
究極タイガー	2,806,350	BEAKER（掬羅夢）	エリア278
A-JAX	1,138,600	VIEGLE-POP	8面
ミスターヘリの大冒険	399,280	CHARGE-OBA	全面クリア
ギャラガ'88	1,297,900	ばそ 鈴木	5-29 クリア
パックマニア	584,780	ZYX（掬羅夢）	1コイン14面
虎への道	495,840	BEAKER（掬羅夢）	全2周クリア
レインボーアイランド	23,868,660	BEAKER（掬羅夢）	ALL S 8

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,730,660	安藤敏哉	1コイン 2周目2面
A-JAX	1,100,200	安藤敏哉	1コイン クリア
ギャラガ'88	678,310	松本憲男	25面
ヘビーウエイトチャンプ	5,489	川岸佳由	6人目
熱血高校ドッジボール部	582,900	野田	3周目 イギリス
レインボーアイランド	6,901,590	GRM-KK	29面
特殊部隊UAG（1P）	1,374,200	TPG-ESC	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'35"37	野村	エキスパート ゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'56"99	野村	シニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"71	GRM-KK	ビギナー ゴール

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ラビオレプス（ノーマル）	6,517,300	F. Dumplings	クリアリボン ノーミスゾウ
究極タイガー	5,859,740	IMPROT-ISAAC	エリア567
スーパー魂斗羅	10,600,100	りょうさん連合No1	2-1 イージー
チェルノブ	270,540	IMPROT-DEEP-JET	5機設定 6面
ソニックブーム	673,430	LAP-BMXER	3-4
ミスターヘリの大冒険	942,850	IMPROT-ISAAC	クリア 3機設定
熱血高校ドッジボール部	349,500	松濤二世	2-3
パックマニア	726,380	IMPROT-DEEP-JET	11面
忍	462,320	LAP-BMXER	クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	8'49"83	LAP-BMXER	エキスパート 5回カスリ

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	237,200	SPREAM-MGC M.K	5面
パドルマニア	46,000	MGC (013) YMS	初級コース 8面
オペレーションウルフ	203,850	π EPI	空港
ギャラガ'88	1,693,000	SPREAM-I.Z	5-29クリア
ミスターヘリの大冒険	1,015,910	SPREAM-佐吉	ALL
ヘビーバレル	1,693,000	SPREAM-Y.U	ALL
究極タイガー	5,947,410	MGC (003) 梨男	エリア562
忍	676,690	MGC (013) YMS	ALL
ライフフォース（青）	9,651,200	π EPI	19-4
SRD	2,406,130	π EPI	ALL 1周設定

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	1,488	中川 剛	1コイン クリア
サンダーブレード	5,079,790	AMM-HSC 山口	1コイン クリア
ギャラガ'88	1,236,680	山田泰紀	1コイン 5-29クリア
パックマニア	950,410	中川 剛	17面
スーパー魂斗羅	10,656,660	AMM-RINO	1コイン 2-1
チェルノブ	229,650	AMM-RINO	5面
ミスターヘリの大冒険	945,520	AMM-HSC 山口	1コイン クリア
ファイナルラップ	2'26"93	E O S	4人同時プレイによる
ファイナルラップ	2'27"40	NGM-BIN	4人同時プレーによる
ファイナルラップ	2'27"66	スーパーテニスボーイ あまのくん	4人同時プレーによる

ウエスタンウッド　北海道
北海道札幌市白石区厚別中央2条5-2-8 ☎011-892-8255

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	24,260,200	大高	コマンド使用 全面クリア
究極タイガー	4,142,010	I.T	エリア424
1943	2,868,200	A.A	16面
バトルフィールド	603,800	PMP 清水	決戦
特殊部隊UAG	1,334,600	HSC 山口	全面クリア
R・タイプ	1,248,100	I.T	2-8
キック&ラン	53	山森裕沢	6面クリア
ダブルドラゴン	201,300	HSC 山口	全面クリア
銀河任侠伝	2,430,500	宮川	全面クリア
コンバットスクール	250,780	HSC 山口	全面クリア

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	886,300	S.V.C TKS	2-4
ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
ギャラガ'88	648,610	PSI	5-23
熱血高校ドッジボール部	359,700	渡辺勇生	2周目の5面
レインボーアイランド	14,431,850	S.V.C LAP	ALLクリア
ダブルドラゴン（1P）	885,250	S.V.C MMI	ALLクリア
ダブルドラゴン（2P）	496,920	S.V.C MMI S.V.C SIR	ALLクリア
ブラックドラゴン	2,724,100	S.V.C POW	岩15 全面クリア
1943（1P）	2,742,710	TKS (S.V.C)	ALL大和
1943（2P）	3,994,660	S.V.C PLUMP S.V.C SCM	モビ×1 ALLクリア

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A-JAX	1,232,000	FPS-KID	6面のボス
ギャラガ'88	802,660	純生はすみお	5-28
モンスターランド	6,060,280	FPS-KID	全面クリア ゴールド5366
シティボンバー	1,797,320	AMM-MURPHY	
バトルフィールド	329,000	GCM-永森	3人
スーパーハングオン（ライドオン）	4'44"00	たぶん山の手高 GCM-永森	ジュニア コース
スーパーハングオン（ライドオン）	6'31"27	MGM-橋本	シニアコース
エアーウルフ	226,600	GCM-与斉	2-3
パックマニア	416,650	純生はすみお	9面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	652,500	GCM 永森	

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'38"45	PON	4人同時プレイ
スーパー魂斗羅	599,000	泉山	6面
ミスターヘリの大冒険（点数部門）	731,090	木村俊広	ALL
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	$21,180	寄らば斬るぞ！	ALL
A-JAX	972,600	PON	7面
ギャラガ'88	1,663,710	HIT-ARY	5-29クリア
パックマニア	989,290	HIT-ARY	13面
アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット 1,157	お歌さん	ALL
アフターバーナーII（点数部門）	321,504,940	カルタの綾太郎	ALL
チェルノブ	287,150	Q	ALL

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,294,230	RADISH-TAC-T.S	エンディング 4
パックマニア（23面設定）	808,870	RADISH-TAC-T.S	11面
究極タイガー	4,333,000	JORI	エリア442
レインボーアイランド	71,955,770	SPREAM-K.W	全面クリア C 10
ミスターヘリの大冒険	1,026,400	VIEGLE-しんぱくーん♡	全面クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,780,440	SUPER7 伊藤	2-1
チェルノブ	264,250	VIEGLE-㊏	6面
パドルマニア（1P）	66,600	VIEGLE 志賀真理子♡	上級5面
ヘビーバレル（1P）	1,493,800	VIEGLE-Z.K	全面クリア
熱血高校ドッジボール部（1P）	5,889,200	GMCZEUS のでし（ナス！）	3-4

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（4P）	2'37"98	ボンカレーいっしょに食べようか	
アフターバーナーII	ヒット 1,444	AVG 舞奈	ALL
ギャラガ'88	1,690,370	AVG BGM	5-29クリア
ポケットギャル（1P）	84,300	ACE	
チェルノブ	198,550	AVG あっちゃん	5面
パドルマニア（1P）	70,500	CCB	8面
究極タイガー	5,909,370	りょうざんIII	エリア592 25面
ヘビーバレル（1P）	1,501,400	AVG-WAR	ALL
忍	466,220	りょうざんIII	ALL
ミスターヘリの大冒険	655,180	AVG あっちゃん	ALL

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'26"43	TAG	3人プレイ
★ギャラガ'88	2,174,760	SPREAM-KDD	全面クリア NO.4
パックマニア	840,440	SPREAM-BEE	17面
スーパー魂斗羅	21,288,780	SPREAM-P.V	全2周クリア (1P)
★チェルノブ	421,000	SPREAM-I.Z	全面クリア
サンダーブレード	5,227,550	SPREAM-SOL	全面クリア
A-JAX	2,240,300	SPREAM-K.W	全面クリア
ミスターヘリの大冒険	1,045,570	SPREAM-K.W	全面クリア
ヘビーバレル	1,931,500	SPREAM-I.Z	全面クリア (1P)
ぶたさん	655,880	SPREAM-I.Z	ALLクリア (1P)

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	618,680	J・H	ALL 3機設定
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	残りゴールド 12,420	J・H	ノーミス ALL
チェルノブ	125,150	AMI-太田	4面
パドルマニア	57,950	FNN-サンちゃん	マッケンナー
忍	351,590	J・H	ALL SB 2回
ソニックブーム	228,000	AHO	6面
アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット 986	AMB	ALL
アフターバーナーII	67,063,020	AMB	ALL

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK（北海道）

●忍者ウォーリアーズ入荷予定です。

●次回の交流会は3月27日です。　　（店長）

★ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

●ラビオレプス，F.Dumplings君おめでとう。ここまで来るのは長～い道のりでしたね。

●AVG-CTS-たろすけ君，室蘭から遊びに来てくれてありがとう！また来てください。

★PC八戸（青森）

●「1★Coin」Vol.3の発送が遅れています。もう少し待っててください。また勝手ではありますが，今後郵送料を120円にさせていただきます。ご了承ください。

（1★Coin編集長のCan）

P.S.　イラスト，お便り等お待ちしてます。

★PC仙台（宮城）

●ドラゴンクエストIIIの発売日とベーマガの集計日が重なり，かなりの人がドラクエIIIにはまっているもようです！私もはまっています。

★アビリティーズジャスコスクラム（宮城）

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形

山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅 (1P)	11,086,120	SPREAM-DIG	2-4
パドルマニア	90,450	たむら	9面
ぶたさん (1P)	639,030	渡辺 浩	ALL
ミスターヘリの大冒険	1,003,180	SPREAM-SHOT	ALL ※3機設定
ソニックブーム	562,280	MARO	3-2
究極タイガー	6,756,860	YAS	エリア655
忍	483,700	SPREAM-DIG	ALL
特殊部隊UAG (1P)	1,502,600	F.M	ALL
レインボーアイランド	25,725,850	南原のブタ	真のエンディング
ギャラガ'88	1,716,250	SPREAM-KDD	ALL

ウィルトークタイトー高崎店　群馬

群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	153,383,350	KAT	ALL ヒット 972
A-JAX	1,507,300	TRI-VHD	ALL
忍	383,030	南雲 章	ALL
究極タイガー	5,829,060	ARC-SPYBOY-NOA	3-3 (エリア548)
ギャラガ'88	1,341,810	ドランク	5-29クリア
パックマニア	1,248,380	荒野の戦士が 8'39"91	1面からALL (23面)
シティボンバー	4,661,575	FDC	
オペレーションウルフ	398,050	Meltdown Crisis	1周クリア人質4人60.4%
スーパーリーグ	3,286,350	南雲 章	1コイン大リーグ3試合
ミッドナイトランディング	739	長木文紀	1コイン ALL

サンペデックナムコランド　千葉

千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎0474-77-5192

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'24"96	原口健吾	4人プレイ
スーパー魂斗羅	10,819,920	CHAT-COM	2-2
チェルノブ	298,000	CHAT-COM	7面
ギャラガ'88	1,862,760	EXT-MGN ぬらりひょんず	5-29クリア
熱血高校ドッジボール部	1,860,300	ACT-もりくん	2周目 アメリカ
A-JAX	1,077,900	CHAT-しるこドリンク	ALL
ミスターヘリの大冒険	732,660	CHAT-COM	ALL 3機
究極タイガー	3,777,390	CHAT-RGB	エリア416 (2-8)
レインボーアイランド (旧バージョン)	22,694,070	YZF-JUN	C-10 ALL S-9 残7
ゲバラ	124,900	TKM	4面

ダイエーレジャーランド郡山店　福島

福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パドルマニア (上級・1P)	373,400	SPREAM-SOL	8面
ぶたさん (1P・クリア必須)	867,640	AIR-NEX-T.S	チャンプ
★ぶたさん (1P・スコア優先)	1,392,314	K.S	ランク33
A-JAX	1,812,000	DYE.S	7面ボス
究極タイガー	3,500,430	詰めペンゴの本をどうぞヨロシク!	エリア356
SRD	3,608,280	AIR-NEX-DYE	6-9
ミスターヘリの大冒険	652,210	1冊送料込みで¥500です	ALL
ラビオレプス (エキスパート)	12,312,000	AIR-NEX-DYE	ノーミス,ノーミソリボン
アフターバーナーII	ヒット 1,157	SPREAM-FKS	クレイドルタイプ
★スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'46"67	SPREAM-SOL	ビギナー

セントラルパーク PART1　埼玉

埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド (S×9, C 10)	21,142,780	木村雅彦	残機4 ノーマル
レインボーアイランド (S×10, C 10)	20,601,460	大武弘和	残機5 ノーマル
レインボーアイランド (S×6, C 8)	12,000,050	田中正浩	残機0 ノーマル
ゲバラ (1P)	1,225,300	HTL-Y.N	1コイン ALLクリア
究極タイガー	4,917,500	木村雅彦	エリア454 ノーマル
オペレーションウルフ	227,400	M.K	1周目空港 ノーマル
ザ・ディープ (1P)	74,050	サラリーマン	1コイン3面 ノーマル
フルスロットル (70秒設定)	4'48"76	T.T	ALL ニトロ5個
ダライアス (1P・エキストラ)	10,622,550	木村雅彦	Yゾーンクリア ノーマル
フリーキック (3機設定)	115,610	木村雅彦	1コイン11面 ハード

サンシャインゲームセンター　東京

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	68,598,800	KOM	ヒット1199
ギャラガ'88	768,580	GMC-ぜっとぶい おじやうどん使用	3-29
ヘビーバレル	350,000	こむでし いちごう	
☆熱血高校ドッジボール部	9,999,990+α	GMC-ぜっとぶい	1P 4-5 イージー
スーパー魂斗羅	462,140	まーぶる修業僧	4面のボス
スーパーハングオン (エキスパート)	9'45"28	HTL-若ハゲ㊨	
究極タイガー	2,502,430	でし	10面ずれた
F-14トムキャット	2,761,500	宇宙植物ANDY・私は実は植物だった	
R・タイプ	283,800	OPA・ファンタジーゾーン人	6面
マーブルマッドネス	199,850	私は体内で光合成を行う宇宙植物ANN	89秒無死 1P

日立キャロットハウス　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,241,180	方 世 殿	5-29面
スーパーハングオン (ライドオン)	8'42"65	NEDAR!	エキスパート 敵車イージー
究極タイガー	3,044,770	NAZO (AHP)	エリア240
スーパー魂斗羅	10,678,320	ニャンタ	1周クリア
チェルノブ	270,750	ニャンタ	6面
SDI (2P)	33,645,910	NAZO	ALL
レインボーアイランド	69,331,490	NAZO	ALL C 10,S 10
忍	487,420	ニャンタ	5-3面
ミスターヘリの大冒険	662,560	方 世 殿	ALL 3機設定
ザ・ディープ (1P)	74,550	忍	3面

ハイテクランドセガベルル　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックブーム	399,140	EMBLEM-美穂RR	ノーマル 5機
スーパー魂斗羅	10,796,120	EMBLEM-美穂RR	ノーマル
モンスターランド	5,545,170	EMBLEM・らんさあ®	G4900
ミスターヘリの大冒険	416,090	IORI! いより	ノーマル 3機
忍	352,140	ヤッホー小池	
スーパーリーグ	3,401,650	ヤッホー小池	F 7-23 イージー
ティードオフ	22アンダー	XXX	ノーマル
バトルフィールド	395,800	福 原	
アフターバーナー	68,635,290	TPCは不滅だあ～ CCV-中里	ヒット1033
R・タイプ	1,026,300	H.R	ノーマル 5機

プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険 (ノーミス優先)	412,380	ACT-EMPTY	1コイン クリア 残5機
ミスターヘリの大冒険 (スコア優先)	590,510	ACT-もりくん	ALL
究極タイガー	4,224,380	サラリーマン太郎	エリア420
シティボンバー	1,663,045	P.P	15面
熱血高校ドッジボール部 (面数優先)	2,890,700	ACT-もりくん	2周目の アイスランド
ギャラガ'88	1,079,890	渡辺 満里奈 from長野	1コイン クリア 5-29
レインボーアイランド	67,593,630	VAL-ZAP	1Cクリア C 3,Z 1
テラフォース	807,200	ACT-バッテンオハラのEMPTY!	ノーミス クリア
1943 (2P)	3,891,730	ACT-もりくん ACT-YAO	大和 モビ×0
ザ・ディープ (2P)	105,100	ACT-もんじゃ焼 ACT-酢こんぶ	3面

筑波学園キャロットハウス　茨城

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	5,108,690	WIZARD-WIN	ALL 5機設定
ミスターヘリの大冒険	272,880	白夜美人	5面 3機設定
ギャラガ'88	1,305,990	友部からきた 井坂健一	5-29クリア 4機設定
忍	339,480	SLT	ALL
スーパー魂斗羅	580,520	FIN & YUI	5面
レインボーアイランド	22,244,330	ACT-S.S	ALL 全コマンド
SDI	13,582,050	TIS	ALL 5万 エブリ
SRD	3,099,960	MAGICAL-MSA	5-10

ゲームセンターペガサス　埼玉

埼玉県春日部市柏壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	631,900	SSS-X	ALL ノーマル
ギャラガ'88	1,013,000	XSD	5-29 ノーマル
シティボンバー	4,442,585	NAITO	24面 ノーマル
チェルノブ	212,000	BELLRIN	5面 ノーマル
レインボーアイランド (旧バージョン)	99,999,990	TAKAYAMA	ザップ40 ノーマル
バトルフィールド	495,900	AAA	ノーマル
モンスターランド	全4980也	AKAI	ノーマル
究極タイガー	10,000,000+α	NAITO	ノーマル
グラディウス	8,834,200	H.H	ノーマル 6時間プレイ
フェアリーランドストーリー	596,300	KCN・小笠原	ノーマル

ビッグキャロット TOC店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	484,000	謎の社会人さん (元傭兵)	
アフターバーナーII	ヒット 1,350	O.A.M. MRX®	ALL
パドルマニア		めたるぶたさん	対サーファーで全滅
究極タイガー	7,025,920	謎の少年A	エリア655
ハイスピード (ピンボール)	6,037,480	NOVEMBER KELLY	マルチ 3 エクストラ2
ザ・ハスラー	ステージ12	NOVEMBER KELLY	ナインボール 71%
お嬢さん (麻雀)	72,200	こうだ しゅうみん	六本木のお嬢さんが可愛ひ
ぶたさん (2P)	トータル 739,280	会長の会の会員β NOV.KELLY	1Pの勝ち
熱血高校ドッジボール部	301,700	ACT-もりくん	2-2 かせぎなし

宇都宮キャロットハウス　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	817,610	平野君	1コイン クリア
レインボーアイランド	32,224,750	モンキーボンバーズ SP-JUN	1コイン残3 S 15,C 10
ギャラガ'88	1,475,450	エドワード W.N	ALL
パドルマニア (シングルマッチ)	261,800	M.B 鹿沼 Tyr	エキスパート 1C 9面
究極タイガー	1,961,260	M.B 宇都宮 NOB	エリア189
ラビオレプス (ノーマル)	3,896,600	W-OKC MB宇 は いからNANNO	ALL ノーミソ
忍	285,330	チョリくん	1コイン クリア
ワンダープラネット	10,248,540	M.B 鹿沼 R.S けん坊	1C ALL 永パ無し
ゲバラ (1P)	131,000	M.B 宇都宮 はいから NANNO	4面
虎への道 (ノーマル)	全2周クリア	M.B 関古鳥さん M.B SP-JUN	1コイン 永パなし

上福岡ビッグキャロット　埼玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	10,000,000+α	KC-TPC-YEN	4-10 3機
A-JAX	1,091,200	AOI.H	6面 かせぎミス
ギャラガ'88	1,651,120	KC-KOY	5-29 ALL
ギャラガ'88	704,050	KC-タックル バカボン	3-29 ALL
ゲバラ (1P)	1,277,500	KC-LS 30 EXECUTE	ALL
バトルフィールド (1P)	1,918,800	KC-LS 30 EXECUTE	ALL
チェルノブ	358,300	KC-チェルノブ FND	ALL 3機 ノーマル
忍	542,000	KC-MFP	ALL
ツインビー (1P)	4,162,500	KC-TPC-YEN	23面 ハード
特殊部隊UAG (1P)	1,546,400	K.S.N.S	点かせぎあり レーザーなし

プレイシティキャロット鳥山店　東京

東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,837,870	おいしいよ太田貴子 よんよんよんびる♡	5-29 ALL
★ザ・ディープ (1P)	599,700	M.C.Kは○○がまったく食えないよ	ALL 2残 4機イージー
シティボンバー	2,964,615	いつの間にやらMCKこと日本一マンは	19面
アフターバーナーII	H-1204	ZEDこと佐藤と仲良しこよしらんらん	4機設定 ALL
ミスターヘリの大冒険	768,150	ENO-SFC	ALL
パラデューク	243,400	ドラクエIIIを買ってうひょってるMAI	5機 ALL
ジェネシス (ピンボール)	11,513,000	最近しあわせ者のK.S君かな????	
ゲバラ (1P)	1,170,400	もうやるもんないよM.C.Kちゃん♡	イージー ALL
ワンダーモモ	301,300	なかむら♡なかむら なかむら♡なかむら	ALL

●先月から登場しておりますが，新しくゲームサークルができました。その名を掬羅夢（スクラム）といいます。メンバーは当店の常連のお客様です。決して暴走族などではありません。今後とも掬羅夢とアビリティーズジャスコスクラムをよろしくお願いします。

★宮城野原CH（宮城）

●ファイナルラップが２セット（４シート）入りました。

★秋田CH（秋田）

●２月下旬にファイナルラップ（２セット）が入荷しました。３月には，イベントを予定しています。ぜひ遊びに来てくださいネ!!

●「にんじんあたっく」Vol.8が発行されました。欲しいかたは，120円分の切手を同封の上，お早めに秋田CHまで!

★DLL郡山（福島）

●スーパーハングオン（ビギナー）は，あと0.15秒位が限界です。終わってます。

●ドラゴンクエストIIIのおかげで客入りが悪いです…。

★筑波学園CH（茨城）

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（コックピット）	70,021,080	AIR-T·N	ヒット 1190
ファイナルラップ（スタンダード）	2'31"36	ANNY?	4人同時プレイ
スーパーハングオン（シットダウン）	42,266,970	MrYo	2'51"85
ミスターヘリの大冒険	426,580	MrYo	6面
究極タイガー	2,685,370	EXP WARRIOR	エリア283
レインボーアイランド	74,138,860	GDFK-BGM	ALL C10S10R9
熱血高校ドッジボール部	1,949,300	ドッジなんか,キライだ!	2周目 アイスランド
ポケットギャル	128,600	松尾どこいった?	33面
ギャラガ'88	562,860	旧名 EXAPC 駒沢店に来て!!	5-19

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（スタンダード）	2'26"48	FUL	
チェルノブ	312,400	FUL	1コイン クリア
ザ・ディープ	580,750	ブラック長男	ALL 4機 イージー
F-14トムキャット（PB）	12,981,790	CHU	
ロードブラスター	864,540	FAL ㊮	ラリー 41
忍	598,740	TYR-しんいち	1コイン ALLクリア
ぶたさん	761,050	SLA-JAQ	1コイン ALLクリア
ミスターヘリの大冒険	464,660	ACT-もりくん	
ドルアーガの塔	1,228,140	Wolf	1コイン クリア
イシターの復活			

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（第1位）	2'29"56	REC-CHIR	3人プレイ 4周設定
スーパー魂斗羅（1P）	10,766,760	REC-CHIR	2-1 イージー
ギャラガ'88	1,676,960	ALT-M,A	5-2 残り2機
忍	589,750	JAG-WOP	ALL
ザ・ディープ（1P）	160,900	保積ぺぺ	6面
究極タイガー	3,996,840	K·S·N·S	エリア404
SRD	2,025,660	KPC-MANJI	4-4
ミスターヘリの大冒険	771,430	JAG-EGC -H,S	4面
チェルノブ	229,650	MAGICUSER	5面途中 1コイン
ファイナルラップ（第2位）	2'30"33	KPC-わんだ	3人プレイ 4周設定

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88（イージー）	2,096,180	EXT王将プレスの恐怖 MGN>㊙<	5次元クリア 2ボタン
スーパー魂斗羅（1P）	433,120	すうぱぁ金比羅ずり すうぱぁ天婦羅ずり	1コイン ノーマル
☆熱血高校ドッジボール部（得点優先）	9,999,990+α	足より腕が太い!! MGN-KOZ..	3周目中国にて達成!
熱血高校ドッジボール部（面数優先）	5周目アメリカ	ノックダウン176 MGN-KOZ..	イージー設定 2:20地獄
忍	567,990	ふざけんな大学院! MGN-ぐろにあん	1コイン ALLクリア
ミスターヘリの大冒険	761,560	LTDがライバル! MGN-ぐろにあん	1コイン 6面の最初
A-JAX	949,300	魂斗羅2周消にこい MGN-ぐろにあん	1コイン 7面の前半
究極タイガー	3,623,540	EXP-WARRIOR 駒沢は捨てた	エリア416 (2-8)
ギャラガ'88（2次元）	890,750	駒沢の夜は更けゆく シャッターを叩け!	イージー設定 ALLクリア
ポケットギャル	67,300	サービスSW16連射 駒沢の豊田名人!	ノーマル設定 サツキクリア

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	21,313,160	HTL-Y,N	全2周クリア
チェルノブ	407,600	KAS-緑の少年	ALL
ミスターヘリの大冒険	1,079,380	HTL-Y,N	ALL
サンダーブレード	5,298,490	CRAMP BOY	ALL
オペレーションウルフ	517,850	GOT	2周目4面 66.0%
究極タイガー	10,000,000+α	UUU㊟	エリア960 (4-10)
アフターバーナーII	ヒット数 1,445	EAC	ALL
パックマニア	1,310,870	HCM-てった	17面
モンスターランド	残りゴールド 6,334	てんぷら職人III	ALL
★アウトラン（ヴァインヤード）	4'36"43	CHAT -YOU,A	敵車イージー

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パドルマニア（1P）	48,800	QQQ	7面（マッケンナー）
スーパー魂斗羅（1P）	10,626,340	TRK	ALL 2-1
チェルノブ	243,250	TRK	記載なし
★ラビリンスランナー	762,420	EXGANDER	ALL
ソニックブーム	426,340	EXGANDER	10面
究極タイガー	4,277,200	INFINITE-FLY	エリア420 2-8
ギャラガ'88	1,507,650	EXGANDER	ALL残機3
ミスターヘリの大冒険	637,760	EXCは何人?さま	ALL
A-JAX	1,612,100	Win-Zの2番弟子	6面
ザ・ディープ（1P）	76,800	オノゼミナール	3面

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	11,082,960	ATARI-KAD	2-4
サンダーブレード	5,264,540	FRS-N,O 3面 HIT101	ALL 1コイン
究極タイガー	10,000,000+α	ATARI-KAD	エリア980 5-1
A-JAX	2,382,000	SPREAM-REI	ALLクリア 7面トリプル
悪魔城ドラキュラ（ロケテスト）	1,000,000+α	CHAT-YAM	6-2で 実はロケです
シティボンバー	2,250,990	ATARI-KAD	15面
ギャラガ'88（1ボタン）	2,027,150	EXT-MGN ぬらりひょんず	5-29クリア 1コイン
レインボーアイランド	25,936,890	KPC-PLE（どらんく）	ALL 残9 C 10,S×10
A-JAX	2,583,500	・ Ⓡ	ALLクリア 7面バルカン
モンスターランド	残ゴールド 6,237	てんぷら職人III	ALL 1コイン

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'24"05	A.Oさん	4シート設定 4人プレイ時
ファイナルラップ（デラックス）	2'26"56	RX-A,O	同上 3人プレイ時
ファイナルラップ（デラックス）	2'25"25	ファイナルラップ大会優勝 T.M.C	同上 2人プレイ時
スーパー魂斗羅（1P）	10,830,280	RAC-HTL-バイオX	2-2
ギャラガ'88	1,853,450	TAKAKO	イージー 5-29クリア
ミッドナイトランディング	775	TECCHI	ALL 98×1 97×5,96×2
スーパーハングオン（シットダウン）	2'48"45	ファミリーマート 僕久保 立川店	50秒設定 敵車イージー
アウトラン（ヴァインヤード）	4'37"37	YAKKUN	75秒設定 敵車イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'36"00	LIVENGER様	同上 ルート ／／＼／
アウトラン（ストーンヒル）	4'36"93	YAKKUN	同上 ルート ／／＼＼

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	143,050	豊田のSずり	4面
パドルマニア（1P）	12,900	戦う人間マンゴーン ドラクエIIが買えん	中級3面
究極タイガー	620,790	1日5回はやってるのにうまくならない	エリア92
ミスターヘリの大冒険	729,350	森川商店	3機クリア 残1
ギャラガ'88	1,662,360	駒沢の深夜の店長 とよた	4-29クリア
虎への道	497,920	TEN	全2周クリア 5人設定
忍	319,760	CHA	5人イージー ALL
ザ・ディープ（1P）	47,700	中学生の6時以降の入場は禁止です	3面
R・タイプ	818,400	ACT-HHH	2-5
特殊部隊UAG（1P）	456,600	インカムの壁を突破できない?	

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7 ☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅	10,955,440	FRS-N,O	2-3 1コイン
ぶたさん	681,550	VIC-NAO	1コイン ALL
A-JAX	1,705,200	SPR-Ⓡ	1コイン ALL
サンダーブレード	5,303,580	Z..	1コイン ALL
★ミスターヘリの大冒険	584,750	でーもん	1コイン ALL
アフターバーナーII（スコア部門）	999,999,990+α	FRS-N,O	クリア 12月4日の記録
忍	522,290	M,C,K	1コイン ALL
アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット 1,429	VIC-ARG	1コイン ALL 2ミス
ヘビーウエイトチャンプ	9,651	YKK	10人目 時間切れ
ストリートファイター	851,000	ちょんぼの帝王かますけべっそー	1P ALL

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	681,490	伊藤政司	ドラゴン
ヘビーバレル	125,900	TA.	4面 ボス
ラビリンスランナー	497,330	TA	ALL 1コイン
究極タイガー	785,876	中 村	4面
ギャラガ'88	635,320	TA	5-25
ビギナー	24,607	KiW	10面
1943	258,884	OAN	大和前死んだ
忍	56,879	S,K	
飛翔	83,900	当 間	
アウトラン（デュアルウエイ）	4'36"68	MUL-YS	

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパー魂斗羅（1P）	21,444,120	Mr.まさし君	全12周クリア 残機1人
ラビオレプス（ノーマル）	4,302,800	常連が鍵を閉める〇〇(たまにSずる)	全12面クリア ノーミス
ラビオレプス（エキスパート）	6,178,600	Mr.まさし君	全12面クリア ノーミス
ミスターヘリの大冒険	1,043,220	Mr.まさし君	全6面クリア 3機設定
ギャラガ'88	1,706,550	札たば投げ名人〇田(たまにSずる)	5-29クリア 2ボタン
忍	412,680	DR!	全5面クリア 5人設定
虎への道	187,940	MGN-POM'S Joker元気か?	2周目1面 7人設定
レインボーアイランド	87,931,420	TYRANT -BIG	ALL
スーパーハングオン（シットダウン）	9'33"11	Mr.まさし君	ALL エキスパート
スーパーハングオン（シットダウン）	5'04"59	Mr.まさし君	ALL イージー アジア

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅	21,318,880	CRAMP BOY	全2周クリア (1ミス)
★シティボンバー	11,711,660	Tea'S-D	25面
サンダーブレード	5,299,810	CRAMP BOY	全面クリア 1コイン
ファイナルラップ	2'25"98	A,O & T,M,C	4人プレイ
ギャラガ'88	1,855,690	かざみゆっこ (もとちゃん)	全面クリア
熱血高校ドッジボール部	1,840,700	TYRANT- SNIPER	2周目 アメリカ
A-JAX	1,831,000	CRAMP BOY	全面クリア
ぶたさん	981,620	SLA-JAQ	全面クリア
チェルノブ	394,800	KAS-緑の少年	全面クリア
オペレーションウルフ	200,600	EXT-MGN- SUM	通→ジャ→武→休→収→空

ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	10,000,000+α	KAS-緑の少年	4-10
オペレーションウルフ	510,450	TMR-WIN	2-4 5人 71%
忍	585,950	EXT-CPU	ALL
ザ・ディープ	189,100	EXT-EXS (MGN)	5面
A-JAX	1,820,500	PC-ZIN	8面
レインボーアイランド	30,189,740	SSC-PIN	ALL 残5 コマンド10
バトルフィールド	1,696,800	SSC-ONO	ALL
熱血高校ドッジボール部	410,200	TMR-WIN	2-5
特殊部隊UAG	1,450,800	しゃて-JUNK	ALL
ドラゴンスピリット	860,360	EXT-CPU	ALL 旧バージョン

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	1,082,580	HTL-Y,N	クリア 3機設定
グロブダー	1面〜62面	龍	1クレジット 5機イージー
究極タイガー	10,000,000+α	CHAT-YAM SPY-やまと	ターボ付き!
レインボーアイランド	100,000,000	GOD その他3人	永久パターン使用!
パドルマニア（1P）	39,100	ILS	マッケンナー初級!
SDI	71,027,090	めぞん一刻 ILS	4機ノーミス 隠34
ギャラガ'88	1,364,370	た	ED#4
SRD	4,386,440	RAT-すぎ	7-9
シティボンバー	800,310	あいきょ〜	4面で負け!
パドルマニア（2P）	ALLクリア	龍 ジョー大先生	初級 入荷日クリア

●ファイナルラップが入荷しました…と書きたいところですが，今の時点（2月9日）ではまったく見通しがついていません。この本が発売される頃にはどうなっているでしょうか？　（アルバイトA）

★セントラルパークPART1（埼玉）

●当店のフルスロットルは200円ですが，な，なんと70秒設定だけでなくニトロパワー5個という大サービス・ゲームです。フルスロットルファンはもちろんのこと，一般のプレイヤーのかたもプレイしてみては？（たくさんの人が完走していますよ！）

●AOUショーが終わるまで燃えるゲームがでそうもないですねー，みなさん。それまでしんぼうしましょうね。

★ハイテクランドセガペルル（埼玉）

●店名がビデオインセガペルルより，上記のように変わりました。よろしく。

★上福岡BC（埼玉）

●久々にハイスコアの表にのった。

話変わって，KCのある人が私のことをチェルノブそっくりと言っているが，決してそんなことはない！

（会員No.41のKC-END）

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅	10,927,460	FEL-NEOmkⅡ	2周目3面
チェルノブ	313,700	FEL-T・I	7面
A-JAX	2,855,800	FEL-ILG-K・M	ALL
ヘビーバレル	1,612,600	FEL-NEOmkⅡ	ALL
ミスターヘリの大冒険	845,860	FEL-NEOmkⅡ	ALL 3機設定
ラビリンスランナー	652,510	FEL-NEOmkⅡ	ALL
忍	483,160	平石　努	ALL
ギャラガ'88	1,577,940	AGP-TAK	2 5-29
ぶたさん	967,470	ILG-M.M	ALL
熱血高校ドッジボール部	454,000	玉岡　健	2周目 アフリカ

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ（ダブルクレイドル）	1,405	大和爆神	ALL ヒット集計
スーパー魂斗羅（1P）	10,653,080	ソックリマン ワールド	2-1 ノーマル
究極タイガー	3,214,350	NASKA-AGE・K	エリア352
ギャラガ'88	1,489,930	NASKA-AGE・K	5-29 ALL
パックマニア	719,570	NASKA-KYO	11面
ラビオレプス（ノーマル）	5,777,200	NASKA-AC	ALL ボーナス30
ラビオレプス（エキスパート）	7,722,000	JOB-あつし	ALL リボン+α
チェルノブ	243,300	NASKA-AC	5面のボス
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	残ゴールド 13,460	NASKA-SOL	ALL
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	783,380	WANCHAN.M	ALL

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅	461,380	YOM-JNY-究のスープ極のメンⓐ	4面ボス
ザ・ディープ（1P）	104,300	ベン・ケーシー	
シティボンバー	2,891,655	F・ザッパTOH	15面 (3-5)
究極タイガー	1,934,470	SETTI	8面
パックマニア	99,678,940	黒木香でございますです	11面
ワードナの森	9,999,990+α	駿台甲府長田恒明	ALL残機9 G99990
忍	302,380	YOM-アムルー江	1コイン ALL
ギャラガ'88	569,320	てらちん	5-23
ミスターヘリの大冒険	486,630	ミスターx	
レインボーアイランド	99999,990	OBY-HTL-PAX	ALL C 10 S 9 残3

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	4,058,340	ARC-VGC	エリア407
ザ・ディープ（1P）	138,200	中　村	4面 イージー5機
ソニックブーム	562,860	井沢輝男	14面
スーパー魂斗羅（1P）	555,120	YOU 吉くん	1-4 5人設定
スーパー魂斗羅（2P・トータル）	10,931,320	You 吉くん コケコッコ竜太	2-3 5人設定
特殊部隊UAG（1P）	1,620,150	You 吉くん	クリア ノーエブリ
特殊部隊UAG（2P・トータル）	1,921,950	You 吉くん UMIBOUZU	クリア ノーエブリ
ギャラガ'88	1,301,230	ARC-SUP	5-29 クリア
レインボーアイランド	2,197,310	よっけ	C 10,S×10
アフターバーナーⅡ	ヒット 1,185	ORH-IYE	クリア

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-244-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	71,450,310	FGK-ZERO	残機5
A-JAX	1,347,900	AM.I	7面
オペレーションウルフ	137,950	FAGY	
アフターバーナーⅡ	ヒット数 1,471	SOH	全面クリア
虎への道	458,480	MAM いしやま	1クレジット 残機6
ストリートファイター	677,000	ヤマダ	全面クリア
特殊部隊UAG	1,430,800	FGK.MAI	全面クリア
SRD	1,548,140	FGK・クリ丸	
究極タイガー	3,312,970	FGK-R-TYPE	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,155,800	DAZ UNI 本 田!!	エリア250
SRD	3,000,000+α	DAZ UNI 本 田!!	
忍	427,410	DAZ UNI 本 田!!	ALL
ギャラガ'88	635,290	DAZ UNI 本 田	ALL
☆熱血高校ドッジボール部	9,999,990+α	DAZ UNI 本 田!!	6周目アメリカ(ノーマル)
パックマニア	633,390	DAZ UNI B・I	10面
テラフォース	1,737,900	DAZ UNI 本 田!!	
ミスターヘリの大冒険	789,750	DAZ UNI 本 田	ALL
ラビオレプス	4,734,400	OBY-まいたのでし	ノーマル ALL
オペレーションウルフ	163,200	無名戦士	1周目空港

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,812,270	ECM-PON	2-2
究極タイガー	9,295,180	ECM-Z-BOY	エリア876
チェルノブ	392,100	VMT-DAN	ALL 3機
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	残ゴールド 30,120	VMT-ABU	ALL
ギャラガ'88	1,290,980	謎のスコア	5-29クリア
★忍	689,800	GAT	ALL 3機
パックマニア	892,830	ECM-FISCHER	13面
シティボンバー	4,727,650	ぶんご	20面
ゲバラ（1P）	160,600	GREAT-UDOⓚ	5面
パドルマニア（1P）	40,650	ぶんご	6面

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'28"31	イカス-山口	4人プレイ マクラーレン
ファイナルラップ	2'31"86	ばあっちILL ver.4.1	1人プレイ レイトン
シティボンバー	10,594,050	KAO-ML-SOUSUI	1コイン 25面(5-5)
スーパー魂斗羅（1P）	10,945,780	Super やむ (山口店長の逆襲)	1コイン 8面
ぶたさん（1P・スコア）	1,070,750	KAO-ML-SOUSUI	1コイン ALL
ぶたさん（1P・タイム）	9'28"	KAO-ML-SOUSUI	1コイン ALL
★パドルマニア（1P）	466,600	KAO-ML-SOUSUI	1コイン ALL
A-JAX	1,552,900	ハッピ〜うれピ〜よろしくね〜コナピ〜	1コイン ALL
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'02"63	XYZ-闇のスイーパー冴羽リョウ	アメリカ 55秒イージー
ロードブラスター	2,786,250	KAO-SOFINA (田畠恒保教頭)	1コイン 44面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パドルマニア	71,050	MOBY-D	9面
スーパー魂斗羅（1P）	11,060,340	AS-DAZUNI スーパー中もと	2周目4面
スーパー魂斗羅（2P）	10,931,300	中もとのでし & 中もと	2-3
ファイナルラップ	2:29:45	AS-DAZUNI スーパー中もと	6人プレイ
ファイナルラップ（ベスト・ラップ）	28:58	AS-DAZUNI てらちん	
忍	·603,230	AS-DAZUNI B・I	5-4
熱血高校ドッジボール部	2,046,600	DAZUNI スーパー B・I	2周目 アフリカ
ラビオレプス（1P）	4,824,700	MOBY-D	ノーマルノーミスノーMi
パックマニア	851,810	DAZUNI てんぷら職人	11面
モンスターランド	5,415残し	SPK-K.O	1コイン ALL

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,572,680	AGD-TAK	5-29 クリア
ゲバラ	41,900	KAS-END 有馬会長	2面
熱血高校ドッジボール部	70,000	荻　原	
特殊部隊UAG	1,479,100	KAS-END 有馬会長	全面クリア
忍	234,520	ブラックデビル	
サンダーブレード	1,916,530	KFA	ステージ3
レインボーアイランド	18,387,980	FEL-RUN	
究極タイガー	416,450	黛　潤一	4面
ドラゴンスピリット	1,075,890	KCN	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	56,600	TRT	
ミスターヘリの大冒険	289,060	XYZ…冴羽リョウ	4面
ギャラガ'88	544,340	T・Y	5-24
アフターバーナーⅡ	66,509,910	OSA	全面クリア ヒット950
ソニックブーム	195,400	SEGA バンザイ	5面
スーパーリーグ	1,448,400	阿呆鳥	5000 スタート
ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	ALLクリア
パックマニア	363,970	PUSTIC-KUN	8面
熱血高校ドッジボール部（1P）	2,440,700	コナちゃん	2周目3試合
忍	302,330	コナちゃん	ALLクリア

ゲームコーナーマカオ　長野
長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1　☎0262-24-4038

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード（デラックス）	4,265,560	PRACTICE-EVE	1コイン ALLクリア
A-JAX	2,524,000	ARC-浅香唯はかわいい-ずっちょん	全面クリア 260万限界?
★ミスターヘリの大冒険（3機設定）	1,128,290	ARC-ダイヤの中島浩-だ!	全面クリア まだ伸びそう
究極タイガー	8,240,510	ARC-ダイヤの中島浩-だ!	3-10 もうすぐ1千万!
ジェミニウイング（1P）	2,048,230	ARC-中島コインJr	ALLGB 15 残機 7
ギャラガ'88	1,508,060	ARC-ダイヤの中島浩-だ!	5-29 クリア
レインボーアイランド（旧ROM版）	32,490,450	ARC-ダイヤの中島浩-だ!	ALLC 10S×9ザップ4
虎への道（面数優先）	全2周クリア	ARC-SPYBOY,ダイヤの中島!	クリア者2名 永パ不使用
忍	現在の所申請者なし	記録申請お待ちしてまーす	80万もどーすりゃ出るの
沙羅曼蛇（1P）	10,000,000+α	ARC-ダイヤの中島浩-だ!	15周目2面で達成!

ウィルトークタイトー　神奈川
神奈川県港南区上大岡西1-10-9　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血高校ドッジボール部	579,200	東山たけし	2周目 アメリカ
究極タイガー	2,050,510	鍋倉和也	エリア212
フルスロットル	1,586,120	高橋修二	
アフターバーナー	6,079,270	鍋倉和也	全面クリア
ストリートファイター	565,400	嶋屋邦彦	
ギャラガ'88	877,770	佐藤謙一	4-29
オペレーションウルフ	480,650	深沢正信	2周目4面
忍	342,440	平石　努	
パックマニア	445,340	深沢正信	
アウトラン（SH）	4'38"12	深沢正信	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍	573,150	THE A.S	ALL
SRD	10,000,000+α	PFN	16-9
フラックアタック	738,900	Y.S	ALL
虎への道	201,890	PFN	2-3
ブラックドラゴン	2,137,350	GG-K.M	ALL
ギャラガ'88	1,216,980	TSP	5-29 ALL
究極タイガー	4,927,160	THE A.S	エリア466 2-10
ミスターヘリの大冒険	546,190	THE A.S	ALL
ジェミニウイング	1,894,960	Y.N	ALL
パックマニア	493,940	THE A.S	1コイン 8面

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	752,350	恵一 & 恵美	3機設定 ALL
チェルノブ	328,950	恵一 & 恵美	ALL
スーパー魂斗羅	10,756,400	恵一 & 恵美	2周目1面
究極タイガー	7,806,260	LUCKY7½ NOW WIN	4周目2面
SRD	10,000,000+α	LUCKY7½ TMマイナーTAN	
ギャラガ'88	1,522,020	MBX 宮下	5-29クリア 残2
アフターバーナーⅡ	ヒット数 1,215	LUCKY7½ TM RNT	ALL
A-JAX	1,704,600	LUCKY7½ TM HIM	
特殊部隊UAG	1,569,300	LUCKY7½ TM スーパーLEE2	
ファイナルラップ	2'28"63	恵一 & 恵美	4台

●青森の今村さん，たまには電話ください。
by　EXECUTE

★PC田町(東京)

●さあ，いよいよ「ファイナルラップ」入荷!!君もIKUちんに挑戦してみないか!?

★ビッグキャロットTOC(東京)

●アフターバーナーはダブルクレイドルが，アウトランはスタンダードムービングが，それぞれ復帰しております。

●社会人パワー強し!!

★PC烏山(東京)

●京王線に乗ったら，ぜひPC烏山まで遊びに来てください。待ってまーす。

★PC経堂(東京)

●参考までに今回のギャラガ'88年は3-10の中ボスにて58万まで行ってしまった。3-10で一つのゲームだ！あと2ボタンのメリットは，ギャラクティック・ダンシング面で端から一編隊のみ攻めてくる(踊ってる？)敵の先頭を，後続の敵が出現する前に倒すと編隊全滅ボーナスがその時点で入ってしまうわけなんだけど，これを立て続けに取り易い！そして指がもつれない！

(常連>㊧<)

パソコンシティ2000　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤストア2F ☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	378,700	IWA-NEW	
ダブルドラゴン	97,680	IWA-SP	
アルゴスの戦士	311,890	Luky7X₂TM FIN YON！	
A－JAX	817,000	EDAM-RepondeZS IL.	1コイン 7面
ドラゴンスピリット	1,012,570	ゆうゆ ＆ まみまみ	NEW 1コインクリア
熱血高校ドッジボール部	178,300	タコ髪	1コイン アメリカ 7面
SRD	3,011,660	ナンノこれしきタダチくん好き	1コイン 5回目10面
SDI	46,207,310	牛馬会館初代完 中村 POW	ALL
沙羅曼蛇	2,072,400	せんえん	1コイン 3回目5面
ジェミニウイング	2,021,470	EDAM-PieP ondeZ-SIL	1コイン 全面クリア

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8 ☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,826,530	小塩力	エリア215
ギャラガ'88	1,278,650	EXTEND-舞奈	ALL 残2
オペレーションウルフ	474,900	太 田	77.7%ALL 2面弾薬
スーパー魂斗羅（1P）	595,920	EXTEND-舞那	5面
ミスターヘリの大冒険	813,210	黒田清文 KIIA	ALL
A－JAX	1,672,800	杉崎倫央	
ストリートファイター	1,075,100	ZZZ	ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,411	ZZZ	ALL
ザ・ディープ（1P）	77,850	岩崎 満	
サンダーブレード	5,131,370		ALL

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41 ☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	441,560	ASG-GP (PAG)	4面
スーパー魂斗羅（1P）	433,680	ASG-GP (PAB ＆ RNM)	2P
レインボーアイランド	99,999,990	UUU㊟	ALL C10 残5 B有
テラフォース	903,000	ZZG-いわせ	1コイン 全面クリア
熱血高校ドッジボール部	5,174,900	ASG-Y,W	3周目 アイスランド
オペレーションウルフ	502,400	ASG-Y,W	2-4
ジェミニウイング（1P）	1,558,000	M,T	1コイン 全面クリア
ミスターヘリの大冒険	578,830	M,T	1コイン
虎への道	74,230	H,N	1コイン
ギャラガ'88	685,050	ASG-Y,W	5-24

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	645,890	AGV	5-25
アフターバーナー（シティータイプ）	65,987,570	AGV	
ジェミニウイング	1,458,410	HIR ＋ MIZ	クリア
パックマニア	494,320	ナナシノゴンベイ	
ソニックブーム	345,040	FI 改め FMI	9面
バトルフィールド	356,000	FMI	
R・タイプ			今回ナシ
ミスターヘリの大冒険	582,040	つかれた	
忍	303,320	とっても	
ゲバラ	513,900	SOS	

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'27"68	IMM㊟&VRC-N,D 他	6人プレイ
★モンスターランド	残りゴールド 7,088	UUU㊟	クリア
アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット 1,420	UUU㊟	クリア
サンダーブレード	5,261,240	VRC-MSS	クリア
ぶたさん（1P）	885,200	大学を早めに卒業㊟	ランク4
ミスターヘリの大冒険	912,250	VRC-ND	クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,950,240	VRC-MSS	2-3
究極タイガー	7,233,420	FEE	エリア681
★オペレーションウルフ	560,150	社長の友達	2周目5面
チェルノブ	245,300	IMM㊟	5面 ボス

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	460,260	W,L,S	5-23
スーパー魂斗羅	10,497,020	YMS,みそ屋	2周目2面
ポケットギャル	41,200	ミー	1コイン クリア
熱血高校ドッジボール部	229,800	L,M,C	6面
究極タイガー	1,791,220	K,S	エリア 190
アフターバーナーII	ヒット 1,277	みなさんさやうなら ガンシップmkII	1コイン ALL
スーパーリーグ	335,500	LMC,No.1 MOMO	T8-1D HR5 H10
パックマニア	661,400	Let it be！ LMC-TOM	13面 5機バージョン
SRD	1,003,030	私もお休みします LMC-TOM	2-7
スーパーハングオン	9'30"15	LMC,No.1 MOMO	ヨーロッパ

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	1,407,850	NAME JMAC	エリア167
R・タイプ	1,015,700	JMAC	
テラフォース		全面クリア	1コイン
ギャラガ'88	401,200	KK	
モンスターランド	610,700	MK	
ミスターヘリの大冒険	531,840	ELPEY-STY	
SRD	1,477,690	なかじままさよし	
ラビオレプス	421,100	フジタ	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅	10,659,120	MAD㊟	2-1
アフターバーナーII（スコア部門）	323,352,890	GMC-STI㊟ 2ケ月連続き～	クリア ヒット 1225
アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット 1,453	HCM てった	クリア イージー
ミスターヘリの大冒険	1,035,220	BrM㊟ 1月13日に出した！	クリア 3機
ギャラガ'88	1,482,900	RX-諸星あたる	5-29クリア
究極タイガー	5,946,710	UUU㊟1月13日の記録だよ～ん！！	エリア600 5機設定
忍	686,210	GMC-STI㊟ もう少しのびる！！	クリア 3機 ボーナス×15
パックマニア	1,517,780	HCM-てった	20面 ノーマル
ファイナルラップ（4人プレイ）	2'31"53	MEL（発イエロー高野大先生）	4周設定 ノーマル
チェルノブ	273,850	さだ まさし	

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	2,783,490	FPG-わぎゅんとその足	2-1 エリア260
究極タイガー	2,595,510	R・S	2-2 エリア267
パックマニア	577,280	R・S	10面
ワンダープラネット	10,249,770	M,N	全面クリア
ポケットギャル	38,600	?	全4人クリア
ぶたさん（1P）	914,640	RVV	全面クリア
ギャラガ'88	600,160	?	4-28
チェルノブ	261,000	RVV	6面
A－JAX	375,700	XYZ	6面
究極タイガー			

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A－JAX	2,340,900	SPREAM-FKS	ALL
レインボーアイランド	55,385,520	PHOENIX	ALL C-10,S-24
ギャラガ'88	1,532,960	SPREAM-FKS	ALL No.4
チェルノブ	369,200	SPREAM-FKS	ALL
スーパー魂斗羅	11,185,300	SPREAM-FKS	2-4
シティボンバー	8,031,255	SPREAM-FKS	6-4 時間イージー
アフターバーナーII	ヒット 1,413	ZZZ	ALL
ぶたさん	743,920	EXTEND-舞奈	ALL
★スーパーハングオン（シットダウン）	6'38"51	SPREAM-FKS	シニア 敵車イージー
究極タイガー	1,960,930	誰だっけ?	エリア213

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'24"98	LGI ＆ EB ＆ HKS ＆?	4人プレイ あと2秒！！
アフターバーナーII（スコア部門）	323,311,370	GMC-STI㊟	クリア
★アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット数 1,515	TM（EXR）	クリア
スーパー魂斗羅	11,004,980	MAP㊟	2-3
A－JAX	2,245,100	GMC-ZEUS	7面 枯草パターン
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	1,058,990	BFM㊟	3機設定 クリア
★ミスターヘリの大冒険（マネー部門）	残マネー 31,540	名人（ZKS）	同上
チェルノブ	336,250	GMC-P㊟	クリア タコミス有！
サンダーブレード（デラックス）	5,317,080	YNF（ZAG）	クリア 5機設定
忍	678,740	GMC-STI㊟	クリア 残2機！！

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	75,581,710	二代目 音無響子 ♡	ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,410	ASKA	ALL
究極タイガー	5,780,400	Sgt,Pepper	エリア575
ミスターヘリの大冒険	691,900	Sgt,Pepper	ALL
シティボンバー	2,548,395	山元博志	3-4
A－JAX	1,411,500	KIMKEN	6面
ギャラガ'88	1,481,870	RX-HTL 諸星あたる	5-29クリア
ソニックブーム	423,040	TALL-P	10面
熱血高校ドッジボール部	6面	あすか	1637500点
パドルマニア	6面	サーファーは嫌い	1コイン

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（ムービングタイプ）	2'30"81	ニュータイプ	ノーマル (2座席)
レインボーアイランド	50,029,000	PHOENIX	ALL C 10 S 23
ミスターヘリの大冒険	585,090	OH！ AGC	ALL 3機
アフターバーナーII	ヒット1,265	ELPEY-DEAPOWL	ALL ノーマル
ギャラガ'88	1,289,180	整理番号124 DON	ALL ノーマル
究極タイガー	4,779,750	PWS-APEX	2-9 エリア453
シティボンバー	3,991,140	ELPEY-REX	4-4 19面
チェルノブ	242,750	A,G,C	5面 ノーマル
ソニックブーム	408,890	ELPEY魔女っ子 SPLENDI	10面 2-4
ラビオレプス（1P・エキスパート）	7,725,400	ELPEY-SPLENDI	ALL

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	180,450	HIROAKI・久保田	4面
忍	231,120	TATSUYA・安江	4-3
ソニックブーム	251,000	MASASHI・佐藤	6面
ギャラガ'88	436,820	MAKOTO・浜口	3-27
タイムスキャナー	624,080	KURAMOTI・M	
パックマン	313,740	MASAYUKI・小島	
モンスターランド	5,634,490	HIROAKI・久保田	全・ゴールド 4697
クエスター	468,920	TOMIO・中崎	23

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットギャル	60,000	山城の PAJ 堀井	ALLクリア
チェルノブ	295,200	悪魔な水島み～な♥	7面
スーパー魂斗羅	10,616,300	SHIT	2-1
A－JAX	742,400	M・BOY	3ミス ALLクリア
ギャラガ'88	1,561,990	OYZ	5-29クリア
熱血高校ドッジボール部	588,600	トシ	2周目 アメリカ
虎への道	434,770	M・BOY	3ミス ALLクリア
ミスターヘリの大冒険	390,320	SHIT	ノーミス ALLクリア
ザ・ディープ	89,500	SIR,上田裕之	3面
スーパーオセロ	3段＋6	Jun Chan	すごい...

追伸：鳥山の飯田君，永久パターンにならんよ。3回やると収拾がつかんよ。

★PC笹塚(東京)

●とうとう当店のハイスコアボードの7割をのっとってしまったゲバラ君。彼の笑顔に勝てる者はいない。　by Ⓡ

★ゲームin大学院(東京)

●スーパー魂斗羅の〝油断するな！〟が，〝Be quiet！〟と聞こえるのは私だけでしょうか？　(常連Q)

★ゲームブティック高田馬場(東京)

●あちらものの古いゲームの情報求む（アタリ，ウィリアムズなど。とくにベクタースキャン方式のもの。バトルゾーンとかスペースデュアルとか)。昔はG.B.のお家芸だったんだけどねえ。

★PC巣鴨(東京)

●源平討魔伝が入りました（TOYPOPも健在！)。

★プレジャーキャッスル(東京)

●当店ではゲーム機のサウンドボリュームを高めに設定しています。なお，A-JAX，ドラゴンスピリット（旧バージョン・5機設定）はステレオヘッドホン端子付です。

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	4,370,680	Sgt,Pepper	エリア428
ラビリンスランナー	519,130	くろーびす	全面クリア
ヘビーバレル（1P）	1,487,800	くろーびす	全面クリア
ジェミニウイング（1P）	1,486,920	GER!	全面クリア 1コイン
ソニックブーム	232,050	NAO	6面
ぶたさん（1P）	666,780	モンテの常連代表 広瀬くん	全面クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,808,960	Sgt,Pepper	2周目2面
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"80	SRI-直 4639号	ビギナー
スーパーハングン（シットダウン）	9'20"97	HONDA がきらいな POL	エキスパート
テラフォース	716,900	AHO	全面クリア ベリーハード

ゲームセンターパサデナ　大阪
大阪府茨木市駅前1-4-6　☎0726-25-8270

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,894,400	NJP-トレイシー STAC-T.S	1P 1コイン 2-4
チェルノブ	250,000	包丁人・浜本 by T・S	赤城山 ミサイル
サンダーブレード	4,688,760	レバー，くさってる by T・S	残1・クリア 無限なし
アフターバーナーII	ヒット 1,314	STAC-N（M）	クリア
ギャラガ'88	1,574,000	トレイシーローズ・STAC-VIL!	M-4 クリア
ヘビーバレル（1P）	1,508,100	MGM-わがけんはしっぷ～	クリア まだまだ
A-JAX	2,354,000	MGM-NJP-STAC-BMB	クリア 1コイン
忍	472,500	MGM-BOMB!	1コイン クリア
ジェミニウイング（1P）	1,697,440	京都からやってきた GEKげんすいきだ	残0・球15
★スーパーハングオン（ジュニア）	4'48"33	NJP-トレイシー STAC-T.S	ミニライドオン

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	ヒット 1,239	Rimi	1コイン
アフターバーナーII	999,999,990	ST	1コイン ヒット1080
ゲバラ（1P）	1,205,400	かい	ノーマル
パックマニア	667,320	KURO	ノーマル 11面
ギャラガ'88	1,238,800	SHIRO	クリア4
ミスターヘリの大冒険	729,630	YAE	クリア 2機設定
R・タイプ	1,409,600	YAN	ALL
ラビオレプス（1P・ノーマル）	4,920,400	MAS	ノーミス ノーリボン
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,412,010	AYA	クリア
虎への道	459,060	NJP-TUC-HAN	全2周クリア イージー

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター（1P）	654,600	マイコンBASICマガジンの読者	ALLクリア
究極タイガー	1,914,210	マイケル宮崎	エリア189
レインボーアイランド	71,138,290	M.MAEDA	ALLクリア
ミッドナイトランディング	690	GUY	
オペレーションウルフ	400,900	SGMCORP	2周目2面
1943（1P）	3,243,400	3月でゲームをやめる M・K	ALLクリア
A-JAX	2,287,600	てらうと宇治校と山本は同じだよ	8面 イージー
ハレー彗星	1,937,120	久保田建治	15面
忍者くん阿修羅の章	1,695,320	ちゃんのは FZR	
ワードナの森	9,999,990	ぼくは，宇治高のハンサムな寺内伸太郎	ALLクリア

ハイテクセガ・103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーシグマ	10,983,900	A.I-川本（ごめんなさい）	2周目2面
A-JAX	734,400	A.I-川本	イージー ノーミスクリア
サンダーブレード	5,101,450	A.I-BAD	クリア
★パックマニア	2,038,160	A.I-BOSTON	22面 ランクB
ギャラガ'88	1,631,660	RX-諸星あたる	5-29クリア ランクA
ヘビーバレル	1,570,000	RX-おばけくちびる WIZ 牧	クリア
ミスターヘリの大冒険	805,740	RX-㋔BQ後援会会長牧	6面
パドルマニア	127,800	GCF-ABI.（おおさか）	A-6（1P）
モンスターランド	ゴールド 3,426	キャプテン H.O	クリア
ヘビーウエイトチャンプ	4,866	液祭人	5人目

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	179,450	篠原	5面
アフターバーナーII	ヒット 0	篠原	ALL 2ミス
忍	396,450	平本周一	ALL
R・タイプ	1,246,400	NABE	ALL
モンスターランド	5,655,220	あしたのやぶき	ALL 残G4801
ドラゴンスピリット	1,155,080	あしたのやぶき	ALL
アウトラン	5'05"53	BWF ビリー（女）	Aコース
バトルフィールド	727,900	VIP（西条）コスリマン	ALL
虎への道	462,560	カプコン狂 熊谷	ALL
ラビオレプス	3,644,000	VIP 小川	ALL ノーミサイル

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,974,300	RX-ダイナマイトクチビル	2-3
ミスターヘリの大冒険	702,130	RX-双羽黒&付き人たばZ㋢	ALL
A-JAX	2,112,900	TFG-潮さん，BRA	7面
忍	426,620	K.S	ALL
ヘビーバレル	1,576,900	GAK THEEBONY PRINCE	ALL
チェルノブ	239,150	PHOENIX II 市道	
パドルマニア	136,600	SAMT-KNI	5面（上級者コース）
究極タイガー	4,203,040	SSP-NUM	エリア404．
ザ・ディープ（1P）	102,150	GAK マシュマロ康	
ファイナルラップ	2'27"91	KJG	4周，標準設定

マイコンゲームI．B&ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	362,400	POO	難度C
アフターバーナー（コマンダータイプ）	37,486,200	シティーハンターII	ノーマル
ミスターヘリの大冒険	577,130	RX-牧君	ALLクリア
忍	387,900	H.T	ノーマル
レインボーアイランド	17,882,400	究極のセッティング	全面クリア
ギャラガ'88	229,220	AI-EXP	16面
究極タイガー	8,797,860	Go and Jun	
A-JAX	539,600	FUGA-C	1コイン
ラビリンスランナー	158,750	今野	ノーマル 1コイン
熱血高校ドッジボール部	172,400	忍者加納	1コイン

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	3,959,010	STAC-S（ニコニコ商事）	エリア404
シティボンバー	4,339,260	合席は許してもからだは許さないOMA	5周目4面
オペレーションウルフ	490,550	NJP-TUC-ZIA	2周目4面 情報
A-JAX	747,300	メガネハナーンUMEありがたうOMA	1コイン ALL
A-JAX	720,900	NJP-TUC-DDD	1コイン ALL
A-JAX	782,400	NJP-のけもの TO-Y 1年A組	1コイン ALL
A-JAX	769,400	NJP-㋩DOG!（TUC退学）	1コイン ALL
★フルスロットル	3'34"53	NJP-きまぐれ BEFAXロード	ノーマルニトロ5同じ土俵
パックマニア	470,380	TUC-Zunちゃん グレーは兄	16面 しかも2面
SRDミッション	216,540	NJP-Zunちゃん なんじゃこりゃ	4面

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A-JAX	2,678,360	GP.T-三代目	5機 8面 ノーマル
アフターバーナーII	319,144,410	OKAP	H-1142 ノーマル
オペレーションウルフ	511,450	GP-T-BWH	1周+4面 イージー
フルスロットル	3'37"36	GP.T-三代目	ニトロ5発 ノーマル
忍	437,480	坂さんだよーん	5機 ALL ノーマル
レインボーアイランド	28,414,170	GP.T-NTR	旧バージョン Z1 ALL
究極タイガー	2,499,110	GP.T-NHK	5機 2周目 究極ボタン付
連射測定機	124/10sec	おくだひろゆき	ケイレン部門 ボタン1コ
R・タイプ	1,183,000	GP.T-NHK	5機 ノーマル
特殊部隊UAG	1,453,700	GP.T-Y.H	ALL ノーマル

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,162,700	吉田淳也	4-29
ル・マン24	606"00	松本利也	ノーマル
モンスターランド	4,976,460	吉田あきら	残4300
忍者くん（1P）	9,999,990	前田和寿	30面
サンダーブレード	3,028,110	青木真材	全面クリア
1943	2,921,790	木亦良典	全面クリア
ダライアス	10,084,180	木村充隆	Zゾーン（ハード）
ライフフォース	1,683,900	西高悟	4-1
アフターバーナーII	57,572,470	Y.O	ヒット450
ラビリンスランナー	144,530	吉田淳也	

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ'88	1,439,310	RUN	ALL
究極タイガー	2,032,820	RUN	エリア214
パックマニア	595,130	VGC-河地哲也	10面
ミスターヘリの大冒険	196,570	Mr.Y	
レインボーアイランド	21,300,240	ペンキ屋ペンちゃん	ALL
熱血高校ドッジボール部	629,200	RUN	3-2
特殊部隊UAG	1,532,800	VGC-S.O	ALL
SRD	128,740	VGC-河地哲也	
オペレーションウルフ	219,800	YMO	
虎への道	34,020	VGC-B	2面

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	6,455,180	INGS-MADOKA（MDK）	エリア600
A-JAX	762,900	AMEC-STO	クリア
ミスターヘリの大冒険	541,120	HART-失恋魔術師（かぜ気味）	クリア
サンダーブレード	4,999,870	HART-何で?後20万も出るの?	クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,632,000	HART-D.H	2-1
ぶたさん	552,466	AMEC-AEG	クリア
熱血高校ドッジボール部	535,600	HART-TEF	2周目 アメリカ
アフターバーナーII	ヒット 1,226	HART $(n't)^2-x!$	クリア
ギャラガ'88	1,547,340	Extreme-KAA	5-29 クリア
スーパーリーグ（1P）	2,411,700	IS.ARISA	5試合目 9000から

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター（1P）	632,800	西本	ALL
熱血高校ドッジボール部（1P）	410,900	○○	2周アメリカ
ラビリンスランナー	488,610	松村	ALL
ミスターヘリの大冒険	562,430	時信	ALL
パドルマニア（1P）	マッケンナーと対戦	○○	
A-JAX	1,089,600	松村	7面
ラビオレプス（1P）	3,827,900	島田	ALL ノーマル
サンダーブレード	3,617,220	末吉	ALL
ソニックブーム	230,650	松村	6面
ギャラガ'88	541,210	須方	5-21

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（デラックス）	173,609,390	FFF	ヒット 1,111
アウトラン（SD）	4'41"75	RUN	デュアルウエイ 3回接触
ギャラガ'88	1,487,740	RUN	END4 残機4
パックマニア	1,014,980	MAX	14面
ザ・ディープ	92,250	5L-市 6.RS	
チェルノブ	216,500	MAX	5面
ポケットギャル	35,100	しんちゃん	1コイン クリア
究極タイガー	4,168,410	RUN	(2-7) エリア397
レインボーアイランド	82,927,710	マザコンペカリン	ALL
ぶたさん	472,325	えびP（IDA）	

ご希望のかたにはヘッドホンをお貸ししていますのでどうぞご利用ください。

★亀戸CH(東京)

●ファイナルラップ入荷。エントリー受付中です。（亀戸キャロットハウス・店長）

★ゲーム中央プラザ(東京)

●ぞくぞく強豪のゲーマーが登場，あなたも負けずにハイスコアにチャレンジしてください。メンテナンス，ニューゲームは絶対他店にひけをとりません。ゲーム，ファミコン情報誌も置いてあります。

★東久留米CH(東京)

●２月13日に当店にもファイナルラップが入荷しました。ぜひおいでください。

★プレイアイシー鶴巻(神奈川)

●２Pトータルの全国集計をぜひ掲載してください。

■担当：う～ん，もちろんそれは構わないのですが，他店で２Pトータルの申請がほとんどないということと，そのゲームが２Pトータル集計に適しているかどうか，などの問題があります。プレイしているかたがた本人のご意見が詳しく知りたいですね。ハイスコアラーの人達にとって２人同時プ

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	4,389,820	NJP-SUR KENⅡ	エリア441
虎への道	483,770	ZAM 2号	全2周クリア
レインボーアイランド	22,241,070	GETO6-1.O	ALL
フルスロットル	953,690	NJP-SUR LEE	4'08"46 ALL
オペレーションウルフ	511,750	AKIO IN MAC	2周目4面 ヒット69%
A-JAX	1,675,900	GETOI-おちゃっぴいMAX	7面
熱血高校ドッジボール部（1P）	3,985,200	Y.K	6面
ゲバラ（1P）	1,171,700	NJP-SUR Y.T	ALL 1コイン
バルガス	384,200	林　武夫	
R・タイプ	1,239,100	PROLONG WON	2周目8面

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	415,900	平川 幸一	タイの2人目
ヘビーバレル	1,504,400	吉竹 隆志	全面クリア 1P
スーパーハングオン（エキスパート）	25,410,500	友田 精作	ステージ15
スーパーハングオン（ビギナー）	37,680,990	片山 道久	2'57"02 全面クリア
スーパーハングオン（シニア）	30,174,200	片山 道久	7'34"11
アウトラン	6,086,550	平川 幸一	秒数は不明
ミスターヘリの大冒険	793,480	片山 道久	全面クリア
忍	448,260	片山 道久	全面クリア
A-JAX	844,700	中原 勇夫	7面
ギャラガ'88	392,360	岩下 茂信	5-19

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	5,253,240	MGF-NJP 渕野	全面クリア
ギャラガ'88	1,631,720	MGF-NJP NYA	1コイン 5-29クリア
スーパー魂斗羅（1P）	10,827,920	AHO	3人設定 2周目2面
忍（1P）	667,830	MGF-NJP 渕野	ALL 隠しボーナス15回
ミスターヘリの大冒険	524,770	MGF-NJP NYA	全面クリア
シティボンボー	9,168,090	MGF-NJP 渕野	1コイン 6周目3面
テラフォース	1,337,500	MGF-NJP ZIN	3機設定 全面クリア
チェルノブ	248,050	MGF-NJP	1コイン 5面のボス
SRD	3,564,680	MGF-NJP NYA	6周目6面
ポールポジションⅡ（テストコース）	77,490	MGF 渕野	1周のラップ 47.78秒

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ（ダブルクレイドル）	311,394,030	M.A	ALL
アフターバーナーⅡ	ヒット 1,056	Y.N	ALL
スーパーハングオン（ミニライドオン）	35,618,230	RYU	2'56"76 アフリカ
スーパーハングオン	33,653,790	RYU	5'15"15 アジア
テラフォース	719,900	RYU	ALL
特殊部隊UAG（1P）	1,205,700	RYU	ALL
フルスロットル	1,138,120	MAC	ALL
フルスロットル	3'52"18	MAC	
レインボーアイランド	25,225,680	長田和也	S-8 C-$ ALL
ダブルドラゴン（1P）	127,530	坂　本	ALL

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビリンスランナー	150,370	中原 勇夫	8面
虎への道	34,740	福地 淳治	2面
シティボンバー	436,500	小野 義貴	5面
ミスターヘリの大冒険	303,690	中島 和史	6面
ヘビーバレル	1,502,600	中原 勇夫	全面クリア
テラフォース	705,300	瀬川 中也	全面クリア
A-JAX	750,300	中島 良一	7面
キック&ラン（1P）	ポイント25	祝優勝長崎国見高校 by 金子 昇	全国制覇
パックマニア	309,220	岡田 勝也	8面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'02"57	永田 哲也	アフリカ ビギナー

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A-JAX	1,890,600	MEG-KEI	1コイン ALL
虎への道	全2周クリア	MGF-NJP-WIN END 他	1コイン 永パなし
ゲバラ（1P）	1,176,200	ミッション久保	5人設定 ALL
究極タイガー	4,067,920	MEG-KEI	2周目9面
忍	381,620	MEG-KEI	ALL 1コイン
シティボンバー	9,122,715	MGF-NJP-WIN	6周目2面
フルスロットル	3'57"68	MEG-CAPTAIN-ELF	ノーミス ニトロ3発
A-JAX	2,260,900	MEG-KEI	8面クリア 1コイン
レインボーアイランド（ニューバージョン）	71,786,070	MGF-NJP-WIN	
ストリートファイター	全面クリア	MEG-ZEN P-MAN	

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー魂斗羅（1P）	10,803,140	NYANKORO.T	2-2
チェルノブ	266,000	BUI.	6面
アフターバーナー	ヒット数 1,311	ROI.	ALL
究極タイガー	5,205,820	GMC.DURUN	エリア508
ミスターヘリの大冒険	576,750	BUI.	6面
ザ・ディープ（1P）	206,150	BUI.	6面
ゲバラ（1P）	1,180,300	GMC.DURUN	ALL
レインボーアイランド	23,977,130	T.T	40面クリア
熱血高校ドッジボール部	6,164,500	ROI.	4周目 中国
忍	379,710	Y. KON	ALL 隠しボーナス使用

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	999,400	JOJO 山内	1コイン ALL
レインボーアイランド	17,282,990	FX	1C ALL S×10
究極タイガー	1,929,290	CPM	1コイン エリア215
フラックアタック	646,100	うる星狂	1コイン 全2周クリア
ゲバラ	100,340	ルパン商会	1コイン 4面
オペレーションウルフ	180,650	ルパン商会	ステージ目的 ヒット65%
アフターバーナー	40,871,510	安田愛美	1CALL ヒット858
ミスターヘリの大冒険	429,340	楊翔帝	$15140 1C完全終了
パックマニア	379,930	FX	1コイン 7面
ギャラガ'88	707,170	FX	1コイン 5-25

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスターヘリの大冒険	529,720	DER	ALL ノーマル
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	15,700	DER	ALL
ギャラガ'88	682,650	Y.N	5-23
忍	504,930	LINNA F. P1	ALL
ラビオレプス（1P・ノーマル）	5,716,500	DER	ノーミスリボンクリア
ラビオレプス（1P・エキスパート）	5,131,400	DER	クリア
レインボーアイランド	12,887,490	SATORU	ALL クリアS5
熱血高校ドッジボール部	288,800	ブロディー	USA
バトランティス	1,184,620	じょしちょあー	ALL
アフターバーナーⅡ	61,820,000	ACM-XTM BUTCHER	ヒット829

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソニックブーム	3,937,530	G・M・C N・K	18周目3面 105面
ミスターヘリの大冒険	972,100	G・M・C 権三（NBA）	ALL 3機設定
ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門）	残りゴールド 22,560	G・M・C 権三（NBA）	ALL 3機設定
スーパー魂斗羅（1P）	10,769,780	G・M・C ORO SSことなっぱ君さ	2周目1面
チェルノブ	383,300	G・M・C ただのおさるさん	ALL
パックマニア	1,818,480	G・M・C HSA	20面
アフターバーナーⅡ（ダブルクレイドル）	ヒット 1,271	G・M・C E・A	ALL ミソ残り2
ゲバラ（1P）	1,203,200	G・M・C 蘭丸B ROS	ALL
究極タイガー	10,000,000	G・M・C なっぱ G・M・C N・K	5-1残機11 5-1残機26
アウトラン・（デュアルウェイ）	4'34"56	G・M・C N・K	イージー 旧バージョン

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェルノブ	180,850	nmc	ノーマル
ギャラガ'88	1,291,610	HCR-王者 Pochi	5-29 クリア
究極タイガー	1,373,180	ナムコおやじ	イージー
シティボンバー	2,308,855	nmc	19面
パックマニア	435,470	松永真一郎	ランクB
熱血高校ドッジボール部	245,400	nmc	アフリカで死亡
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	892,290	ナムコおやじ	ALL
ザ・ディープ	65,800	KDT-KEI	ノーマル
SRD	136,000	KKK8.KDT	イージー
テラフォース	873,000	YOS	ALL

レイというのはあまり活用されていない場合が多く、こちらも情報不足なもので逆にいろいろアドバイスしていただきたいです。

★大船CH(神奈川)

●当店ではパン屋を開設しました（早く来ないと売り切れるよ)。

●毎週日曜日11：30よりファイナルラップグランプリを開催しています。参加費は無料ですので諸君のエントリーを待っておるぞぉー！　(店員ECM-PON)

★なんばCITYビッグキャロット(大阪)

●ファイナルラップ8人同時プレイになりました。

●全米のプールバーで今大人気のシャッフルボードが登場!!日本初登場です。

★ゲームプラザとよなか(大阪)

●当店では、究極タイガーに究極ボタンなる連射機能を取り付けたり、パックマニアではコンティニュー・モードからラウンド・セレクト・モードへ変更等、一般のお客様からマニアのかたまで充分楽しんでいただけるよう日々くふうを重ねております。また、忍者ウォーリアーズも近日入荷いたします。　(店長)

★PC関大前(大阪)

●当店では春休みに遠征されるゲーマーのかたがたをお待ちしております。来店時、お気軽にお呼びかけください。

by 店員D, H&常連S.C.知美&㋢

★ウイルトークタイトー大街道(愛媛)

●NJPの関係の人，連絡ください。

by NJP-SUR-LEE&KENⅡ

★モンキーハウス本館(福岡)

●ドラクエⅢのおかげでお客様が激減！ハイスコアを狙うなら今がチャンスだ!!

●G・M・Cはお友達クラブです。ゲームのうまい、へたは関係ありませんので気軽に声をかけてください。

★神宮前CH(宮崎)

●神宮前CHについに登場!!2月17日、ファイナルラップと初の第三種遭遇を君は体験する。ハイスコアは君の腕にかかっている。未知との遭遇はすぐそこまで近づいている…Coming Soon…

★ウイルトークタイトー都城(宮崎)

●当店ではコーヒー、くだもの、カップラーメンなどのサービスをしています。

HOT INFORMATION

『HB-F1XD』を買って『F1ツールディスク』をもらっちゃおう!

今，ソニーのディスク内蔵ＭＳＸ２〝ＨＢ－Ｆ１ＸＤ″か，ディスク・ドライブ〝ＨＢＤ－Ｆ１″，〝ＨＢＤ－20W″のどれかを買うと，『Ｆ１ツールディスク』がもれなく付いてきます。

このディスクの内容はつぎのとおりです。

①プログラミング・ツール

自分でプログラムを作るために必要なツール・プログラムを集めました。ソフトの内容は，グラフィック切り替えアニメ・プログラム，キー入力（マウス，ジョイスティックなど）ルーチン，ハードコピー・ルーチン，ミュージック・ルーチン，ＭＳＸ－ＤＯＳなどです。

②グラフィック・エディタ

256色フルカラーを使って自由に絵が描け，画像ファイルはＢＡＳＩＣ上に呼びだすことができる，高性能グラフィック・エディタです。

③特選ゲーム集

ＭＳＸのユーザーが実際に作ったゲームがディスクに２本（ＳＯＣＣＥＲ，キャリーフルーツ）入っている他，プログラム・リストだけのものも２本（奇跡の品物，ＺＩＧ）掲載されています。おや？どこかで聞いたことのあるゲームだな，と思った読者も多いでしょう。そうです。これらは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに投稿されたプログラムの中から，採用されたものなのです。

また，ディスクにはパーティーなどでも楽しめる「スロットマシン・ソフト」も入っていますよ。

なお，このＦ１ツールディスク・プレゼント・キャンペーンの期間は，２月21日～４月20日までです。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ソニー㈱お客様ご相談センター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ソニーから，第2水準の漢字も使えるMSXワープロ・セットが発売。

「ＭＳＸのワープロなんて使えないや」なんて言ってるキミ!!ソニーからこんど，24ドットのサーマル・プリンタと第１，第２水準の漢字ＲＯＭを内蔵した多機能ワープロ・ソフトがセットになった，『ソニーＭＳＸワープロ・セット〝ＨＢＰ－Ｆ1ＷＰ″』が発売されますよ。

プリンタは，先月号でも紹介した，ＭＳＸ用24ドット漢字プリンタの〝ＨＢＰ－Ｆ１″。24ドットですから，きれいな漢字印字ができることうけあい!!

これをサポートするソフトは『日本語ＭＳＸ－WriteII』。ＭＳＸユーザーなら一度は聞いたことのある『日本語ＭＳＸ－Write』のバージョン・アップ版（ただし，ＶＲＡＭ128K以上のＭＳＸ２に対応）がこのソフトなのです。

このソフトの特徴は，辞書（第1，第2水準漢字他）のＲＯＭ化により，最大40文字まで可能な連文節変換。文字列の検索，複写，移動や文字修飾（下線，網かけなど），文字サイズの変更などが簡単に行なえる編集機能。ＳＲＡＭ内蔵により電源を切っても書いた文字が消えないバックアップ機能。漢字の文書を通信で送ることができるＭＳＸ日本語処理標準インターフェースなど多くの機能を持っています。

これらの機能を使いこなせば，あなたも納得いく文章をＭＳＸで作ることが可能です。

なお，『ソニーＭＳＸワープロ・セット』は，３月21日，価格69,000円で発売されます。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ソニー㈱お客様ご相談センター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ユーステックがトムソン社製ディスプレイの国内販売を開始

㈱ユーステックでは，フランス・トムソン・グランド・パブリック社製カラー・ディスプレイ『トムソン4475Ｎ』（価格99,800円）の国内販売を開始しました。

このディスプレイは，14型90度偏向ノングレア・ハイコントラスト・スクリーンを採用し（早い話，目に有害な光線を吸収，カットしチラツキなどをおさえる），ドットピッチ0.31㎜（640×400）の高解像度を実現。入力はアナログ，デジタルの両ＲＧＢ端子に対応しています。また，カラー１種類，モノクロ３種類のモードを持っていて，用途によって使いわけができます。

デザインは，ＰＣ－98／88シリーズにマッチしており，パソコンの上に乗せて使っても異和感はありません。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区本町4-3-10 日本橋銀三ビル㈱ユーステック「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲トムソン4475N

TDKが3.5インチ用ヘッド・クリーナを発売!

ディスク・ドライブの汚れは，プログラムの大敵！せっかく打ち込んだプログラムも，ドライブの汚れのためにうまくセーブロードができない，なんてこともあります。それほどヘッドの汚れには注意しなくてはなりません。

ＴＤＫから発売された3.5インチ用ヘッドクリーナ〝ＭＦＣ－Ｗ１″（価格2,500円）は，手早く，しかも簡単に汚れたヘッドをクリーニングすることができます。

ポリエステル・クリーニング・ディスクを採用しているので，ヘッドをいためることなくきれいに汚れを取ります。しかも，クリーニングの時間は10秒足らずですむというのもうれしいですね。

さらに，定量ふきだし式クリーニング・スプレーを採用。今までの湿式クリーナの欠点だった液の付けすぎや，液ムラがなくなりました。

君のディスク・ドライブはだいじょうぶですか？

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋1-13-1 ＴＤＫ㈱経営企画室広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲3.5インチFDDヘッドクリーナ『MFC-W1』

カシオから新開発iPD音源を内蔵したシンセ・サウンド・ギターが発売!

ギターキッズに驚きの大ニュース。先頃『ＭＩＤＩギター』で話題を集めたカシオから，今度は，なんと！シンセサイザーを内蔵したギター『ＰＧ－380』（価格238,000円）が発売されました。

このギターには，カシオが新開発した「ｉＰＤ音源」という，モジュール（音源回路）を１音色について８基持つデジタル音源を内蔵しています。この音源の採用により，アナログ的なぶ厚いサウンドからデジタルならではの金属的な音まで，幅広い演奏ができるわけです。

プリセット音は，ピアノ，ブラスなど64種類あります。これらの音色は，世界的に有名なギタリストの渡辺香津美氏にエディット・アドバイスを受け，選ばれたものです。さらに，本体裏のROMカード・スロットにROMカードを差し込めば，プリセット音に加え，128音色を使うことができます。

また，レスポンス速度やトラッキング性能の向上により，チョーキング，ハーモニクス，トレモロアームによるアーミングなどがギターの感覚で弾くこともできます。もちろん，エレキギターとして普通に使うこともできますよ。

さらに，MIDI　OUT端子も搭載。外部MIDI音源と接続しての演奏や，シーケンサーへの演奏情報の入力も可能です。

その他にも，2シングル・1ハムバッキングのピックアップ，ファイン・チューニング付トレモロ・ユニット，チューニング・インジケータなどを搭載しています。



▲シンセサイザー内蔵ギター『PG-380』

用途を選ばない，まさに究極のギターですね。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 カシオ計算機(株)広報室「マイコンBASICマガジン」係

富士通プラザ札幌セブンデイズバザール開催！

富士通北海道支店のOAショールーム，富士通プラザ札幌では，3月7日(日)から13日(日)まで「富士通プラザ札幌セブンデイズバザール」を開きます。

フェアでは"FM−77AV40／20EX"他『FMRシリーズ』を使い最新ゲームソフトの展示実演を行ないます。とくに"FM77AV"は50台も準備されすべてゲームが楽しめます。電波新聞社のスペースハリアー，ドラゴンバスターももちろん出展されます。

ゲームだけではもの足りない人にはパソコン通信の実演コーナーがおすすめ。NIFTY−Serveがアクセスできます。

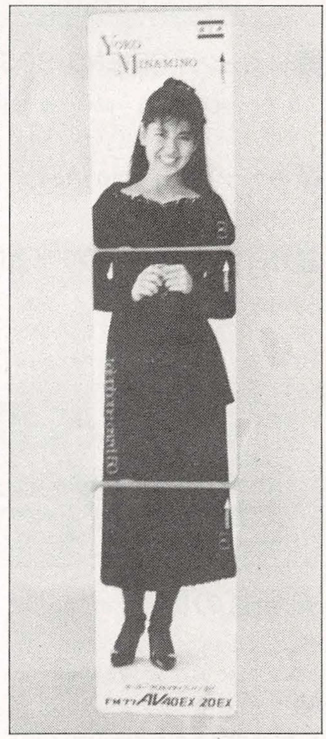
じっくりパソコンを楽しみたい人にはセミナー参加が良いでしょう。セミナーは①CompuServeの紹介・実演②FM秘書によるシステム手帳の制作③トレーニングボード亀吉によるパソコン工作教室④グラフィック・エディタによるオリジナル・テレホン・カード制作⑤ステレオ・ミュージックボックス入門の5コースがあります。③が3,000円②④⑤が2,000円の参加料がかかりますが，使用した亀吉（28,000円相当）やシステム手帳がもらえるなどの特典がついています。

また来場者にはパソコンによる抽選会も行なわれ，南野陽子のオリジナルグッズ，テレホンカードなどがプレゼントされます。さらに会場でFMシリーズ・パソコンかOASYSを買った人には全国で300組しかない南野陽子3枚組オリジナル・テレホンカード(**写真**)か三角形のハイテククロックがプレゼントされます。

だめ押しをもうひとつ。フェア期間内に富士通プラザ札幌の通算来場者が16万人となる見込みですが16万人目の人にはものすごい幸福が待っているそうです。

開場時間は午前9時30分より午後6時30分まで。

▶南野陽子3枚組テレホンカードをつなげてみました



プレゼント当選者発表

〈2月号プレゼントの当選者〉

①NANNOグッズ

1.カレンダー
青森県八戸市・**日沼尚文さん**他14名

2.ポスター
兵庫県城崎郡・**小幡和樹さん**他14名

3.テレホンカード
埼玉県久喜市・**早川　学さん**他9名

4.ティッシュかん
岐阜県美濃市・**塚原佳尚さん**他14名

5.下じき
宮城県白石市・**佐久間永樹さん**他14名

6.シール
石川県金沢市・**赤井央朗さん**他19名

②ファンタジーナイトのポスター
香川県善通寺市・**山下政博さん**他9名

③GMOのカレンダー
静岡市・**伊谷忠義さん**他4名

④SJ-88
京都府八幡市・**大塚周丙さん**他2名

⑤ドンキホーテ・モニター・プレゼント

○PC−9801
新潟県佐渡郡・**小管章生さん**

○PC−8801
石川県河北郡・**田中智義さん**

○FM−77
静岡県富士市・**植松貴之さん**

○X1turbo
島根県浜田市・**中西圭一さん**

○MSX／MSX2
長野県南安曇・**上村けいこさん**

以上の方々が当選しました。お名前を発表していない方に関しては，発送をもって発表にかえさせていただきます。

「PC−8801・8001プログラム大全集II」発売

いよいよ，『PC−8801・8001プログラム大全集II』(価格1,500円)が発売されます。今回の大全集は，前回にもましてすごいパワーですよ。総ページ数は何と！330ページ以上。掲載プログラムは100本を越えました。シューティング，パズル，アクションなどの他に，今，流行のAVG，RPGやSLGの秀作もたくさん載っています。

巻頭ページでは，N−BASICからN88BASIC　V3モードまで，全BASICを解説。ゲーム作りに必要な命令をサンプル・プログラムに従って説明していきます。ゲームを作れなかったあなたもこれでOK！また，ミュージックの命令もフォロー。PLAY文の使いかたからSOUND文の原理までくわしく解説しています。

その他，NEC製の現行周辺機器をすべて紹介した一覧表や知っていると便利なディスクの裏ワザ集など内容いっぱいです。

で・ば・ぐ　88年3月号ペーパー・アドベンチャー・コーナーの「ゴルフ電波コース」に誤りがありました。51の飛び先は「➡2」のまちがいでした。ごめんなさい。

■筆者募集のお知らせ：マイコンBASICマガジンでは筆者，イラストレイター等を募集しています。原則的に編集部に通える方で，パソコン，ハード，ソフト，ゲーム，音楽等，本誌が取りあつかっているジャンルに知識があり，我こそは！という自信のある方を求めます。応募されたい方は，編集部に電話連絡してください。面接日を指定します。

パソコンBBS電話帳追補版

このコーナーは，２月に出版された「パソコンＢＢＳ電話帳1988年春号」（定価1,500円）の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンＢＢＳ電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

変更および訂正

■61ページ『FRIEND・BBS』

・アクセス電話番号を　0249－46－2697に訂正してください。

■84ページ『Tomo-net』

・２月27日現在休止しています。

■220ページ『S,K-NETWORK in 信州』

・ＢＢＳの他にも，チャット，会議，ＰＤＳ，データベース，ＨＥＬＰ，ＭＮＰの各サービス，機能が追加されました。

・アクセス電話番号が変わりました。0266－53－7744（300/1200/2400bps）としてください。

・運用時間が，24時間に変更になりました。

■277ページ『meu-RITTO』改め,『Pect Network』

・ネットワーク名が上記のように改名。

・ボーレートが2400/1200/300 bpsに変更になりました。

・運用時間がＰＭ９：10～翌ＰＭ６：50（メンテナンス運休／随時）となりました。

・オンライン・サインアップがＯＫになりました。入会はゲストＩＤで入り，指示に従ってください。

・ゲストＩＤがＰＥＣＴになりました。

・ゲスト利用は12分間制限（６分の場合も）となりました。

■371ページ『よかネット福岡』

・運営者名を（株）BCCに訂正してください。

・ＪＥ６ＺＦＣでパソコンによるネットワークも開始しています。

■380ページ『ふろむ ながさき』

・ボーレートによってアクセス番号が変更になりました。

0958－27－3774（1200bps）

0958－25－8189（300bps）

としてください。

・オンライン・サインアップがＯＫになりました。

・会費が無料になりました。

★情報を待ってます★

本コーナーに，ＢＢＳ局の情報をお寄せください。本記事を参考にするか，「パソコンＢＢＳ電話帳」の最終ページをご覧ください。

送付先は〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン「ＢＢＳ電話帳」係です。

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は つぐ美ちゃん！

★今月の問題

みなさん！こんにちは!!外はもうすっかり春ですね。春って，タンポポやレンゲの花がきれいな花を咲かせるし，ちょうちょなんかも飛んでて本当にロマンチックな季節ですね。

そうそう，みなさんの中には，入学や就職を迎えた人がいるんですよね。本当におめでとうございます。これからはじまる新しい環境での生活に胸をはずませてくことと思います。くいの残らないように，思い切りがんばってくださいね。

じゃあ，問題にいきましょうね。今月のチャレンジＸ68000のコーナー見てくれましたか？見てない人はすぐ見てくださいネ！そこには，デンパのソフト開発室の自信作の一つであるあのゲームのプレイ画面がでています。はじめて，ゲームをプレイしてみたとき，要石の動きや餓鬼（ガキ）などのキャラクターなどが本物と同じなのにびっくりしました。もちろん主人公の景清だって，ビデオゲームそのままなんですよ。

さて，ここで問題です。ドラゴン・スピリットと並び電波マイコンソフトの自信作の一つとはいったい何でしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

①源平討魔伝

②チェルノブ

③源氏物語

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

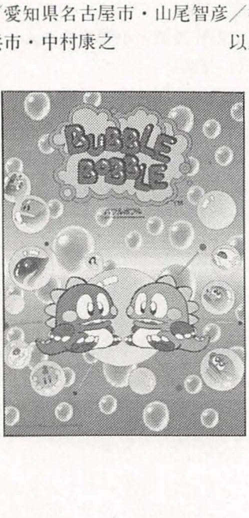
★３月号の正解

①ニンジャ・ウォーリアーズ

★２月号の当選者

多数ご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は②ＭＳＸ２でした）。

静岡市・藤浪哲夫／鹿児島県日置郡・山口則孝／青森県十和田市・梅田紀義／愛知県一宮市・久保秀樹／千葉県野田市・中山英克／埼玉県春日部市・麻生健太郎／秋田市・桜田芳之／東京都小金井市・関根吾郎／神奈川県藤浜市・渡辺拓郎／新潟県柏崎市田辺　弘／東京都武蔵村山市・馬場秀夫／福岡県行橋市・森崎祐司／和歌山市・松山和樹／愛知県名古屋市・山尾智彦／神奈川県横浜市・中村康之　以上15名



★今月の賞品

正解者の中から抽選でＤＥＭＰＡペンタン提供の新製品「バブルボブルの下じき」を10名のかたにプレゼントします。

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

ハガキに住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんＯＦコーナー等を書いてもいいですよ。

○しめ切り：４月８日必着

○正解の発表：５月号（４月８日発売）

○当選者の発表：６月号（５月７日発売）

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・

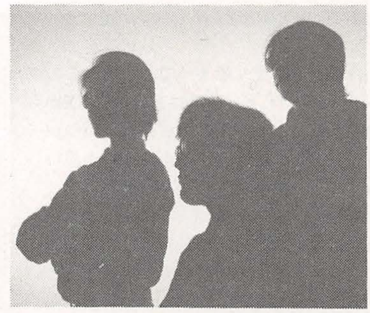
Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物―― それが「ゲーム」だと私達は考えます。

新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

プロジェクト・リーダー 大西 一斗 1987.6.10



■MSX2版『YAKSA』遂に登場

お待たせ致しましたMSX2ユーザーの皆さん！遂に『YAKSA』MSX2版ディスク仕様が発売の域に達する事となりました！この記事が世に出る頃には「もうクリアしちゃったよ」なんて情報がやってきそうで少々恐いところもあります。何はともあれYAKSAワールドを限りなく堪能して頂ければ幸いかと存じます。ROMカセット版の方も3月中に発売する予定ですのでもうしばらくお待ちください。

思えば数多くの皆様に迷惑をかけ続けてしまいましたが，一番迷惑をかけてしまったのはMSX2ユーザーの皆様なんですよね。ゴメンナサイ！この場を借りてお詫び申し上げます。

さてMSX2版の内容ですが，ディスク容量等の関係で他機種と内容が若干異なります。マップが小さくなったというのはその最たるもので，ちょっと見には悲しいものもありますが，逆に敵にはじき飛ばされたりしない等他機種のものより扱い易い点もいくつかあるのでご安心を。MSX2版にはMSX2版の良さがちゃんとあるのです。存分に楽しんで下さい。内容に関する質問やご意見等は当社宛までお便り下さい。FAXでもいいけど電話はちょっと控えて欲しいというのが本音です。ごめんねワガママ言って。 （大西）

■再会 第5回

それからしばらくは，まあ平凡な日々だった。新タイトルは僕の企画によるRPGに決定し，僕は作品の概要をまとめるためにワープロに向かっていた。毎度のことながら，ゲームを作るおもしろさはこのイメージやコンセプト作りにあると言ってもいい。僕は絵描きなのでイメージから作品が生まれてくる。だから，そこにはどうしても生きたキャラクターがいてドラマがあって欲しい。思い浮かんだイメージと物語り，その世界で生きるキャラクター達の活躍……。

そしてそこから，作品としての製作意義や考え方などの〝コンセプト〟が生まれる。この過程はなかなかに楽しいもので，空想は果てしなく壮大に広がって行き，しまいには「5枚組で行こう！」とか「IIも作ろう！」などとのたまってしまう。しかし，それ程までに制作者が「絶対おもしろい！」と信じて作っていれば，それは生まれてくる作品に必ず反映されるのだ。そして，作り終えた制作者には必ず〝悔い〟が残る。夢と消えた，その壮大な空想のために。イメージは無限だが，メモリは有限なのだ。まあ，そこは腕の見せどころってやつなのだが，思ったとおり，こいつはちょっと変わった作品になりそうだ。 （林）



■明日のウルフチームを考える

今日は，プログラマーの皆様をお迎えしまして，今後の展開を考えてみたいと思います。

浜「やあ，みんな元気！プログラマーは今何やってるの？ひまそうだね。」

藤「浜さん，そんな事はないですよ。今アークスの追込みで大変なんだから。なあ，みんな。」

貞「無論，オムロン。」

藤「そういう浜さんは，何やってんの。」

浜「海の家は，シーズンオフだから暇なんだ。」（一同笑い）

藤「そうでなくて，仕事の話だよ。」

浜「だから，こうしてみんなから話を聞いているんだよ。これが私の仕事なんだよ。で，調子はどうだい。」

渡「千葉にありますよ。」（一同沈黙）

浜「あなた退場！」（渡辺去る）

藤「そーでなくて，進行についてだよ。」

貞「私は浄土真宗です。」

浜「あなたも退場！」（貞弘去る）

藤「今日のテーマは，難しすぎたかな。」

浜「今度は，もっと，優しいテーマを見つけて来るよ。じゃあ，そう言う事で，またね。」

次回は練りに練って，ねりわさびしちゃうぜ。こう，ご期待。 （浜）

■シナリオライター日記 第5回

今回は前回にも述べたようにちょいと趣向を変えてこのコーナーをお送りしていきたいと思います（というのもこのままFZIIの事を書いていくと，発売された頃には半分近くネタがバレそうなので…）。

昔は日記や作文等を書くとき，机の上に置いた原稿用紙をにらみつけ，しばしの沈黙があった後，おもむろに鉛筆をとって思いつくまま書きなぐったものですが，高校生になると漫画や小説のストーリー等を考えるときは大抵家の中にはおらず，どこかの喫茶店や図書館，ひどいときは授業中の教室の中であれやこれやと空想にふけるようになりました（余談ですが小説は中学から。漫画は高校から書くようになり，現在に至っては自主映画のシナリオなんぞも書いたりしてます）。

これは今回のFZIIのアイデアを練り直すときも同じで，チームの人と近くの喫茶店へ出向いちゃあ，BGMがどうこう，ストーリーがどうこう等と盛り上がったディスカッションをくり拡げとる次第です。楽しいんだこれが。



エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

さぁ～何の前ぶれもなく突然決まった新コーナー「～が好きだ～！」コーナー

いやーいきなり始まってしまったこのコーナーですけれど，簡単に言うとENIXから発売されたゲーム全般から私はこいつが一番好きだ！というやつを選んでもらい思いっきりヨイショしてもらうコーナーです。

たとえば……

☆私は，あのドラクエシリーズに登場するスライムくんが大好きです。あの色といい形といいツヤといい，あのとぼけた表情といい。モンスターのくせにでて来て安心してしまう妙なところが好きなんです。ほんとペットにして，毎日でも遊んでいたくなるようなスライムくんが，大好きなんです。

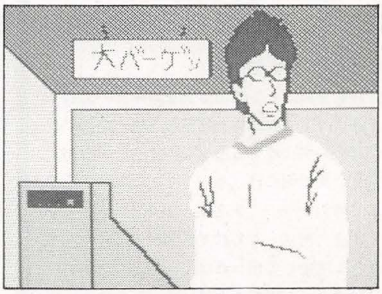
☆オレは，ガンダーラの主人公シッタールが気にいっているぜ。六つの世界を平和に戻すという使命を，あのハニワのような無表情でこなして行く姿を見ていると，オレはモーレツに感動してしまうぜ！

といったメジャーなキャラクターだけでなく

☆私はあのワールドゴルフⅡのパッケージに出ている衣笠のようなゴルファーが好きだ。

とか。

☆ぼくは，あの軽井沢誘拐案内に出てくる真面目そうなスーパーの店員さんが好きだ！



▲この真面目さがたまらん!!



といったような思っきりウケだけねらったキャラでもいいのです。とにかく楽しいお手紙をおまちしております。もちろんイラスト大歓迎ですからドシドシ送って下さい。

お手紙下さい

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。応募の際はハガキでお願いします。

また，当社作品を使ったパロディやショートストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずにドシドシ送ってください。採用された方には，エニックスグッズをプレゼントいたします。

エニックス展



▲このとぼけた奮囲気がいいなぁ
千葉県　渡辺俊一くん



▲中途ハンパなヤツとかすぐ死ぬんだもんとか言われる2番目の王子。でも女の子には人気があるんだよな。大阪府　ハリくんTM・Jrくん



▲シッタールの法力は異星のモンスターにも効くとは知らなかった。
山口県　えむぜっとなーなひゃくくん

編集後記

え～ドラクエⅢが発売されそろそろ1か月がたちますね。どうですか？もうクリアしちゃった！という人がけっこういるかも知れないね。でもね。ドラクエⅢには，エンディングを見たからと言って終わったわけではないのです。違うメンバーでやることはもちろんのこと転職をしてみるとか，遊び人を連れて行く（これは，本当に笑えます），とかいろいろ楽しめるんです。せっかくそういうふうにできているのにやらないなんてもったいないですよ。それにクリアした人にはもうひとつオマケがついているんです。それは………ナイショです。

（ペコ＆最近いじわるなポコ）

SPSスピリッツ

〠960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

またまたやって参りましたSPSスピリッツ，え～，今月は多少趣向を変えまして，SPSの開発部からお届け致します。

PC98「棋太平」登場

では行ってみましょう。今月の第一位!!じゃなかった，PC98用の『棋太平』です。遅れ遅れて誠に恐縮です。そのかわり満足すること請け合いです。さすがは16ビット，なんといっても速い！速いということは，それだけ人間に考えるヒマを与えない！つまり強い！（脅威の三段論法）実際，8ビット版と変わったところはスピードと駒なんですがイライラすることが無くなり，更に駒は見やすくなったと評判です。もちろんPC-286シリーズでも問題なく動きます。やっぱり16ビットは速い。

さて，それでは必要機器です。まず本体ですね。PC-9801シリーズですが，XA，LTの方はご使用になれませんのでご了承下さい。XLはノーマルモードでご使用いただきます。それから初代PC-9801とPC-9801Eは漢字VRAMボード（PC-9801-11）が必要です。ディスク・ドライブは純正品のみ対応しており，ディスプレイはカラーディスプレイ・400ラインのものを使用致します。入力機器はマウス，キーボードのいずれも使用可能で，もちろん同時使用も可能です。マウスはバスマウスをお使い下さい。まあ，一般的に売っているものですね。余談ですが，マウスは無くてもゲームに支障はまったくありませんのでご安心下さい。

PC98「イシター」情報

つぎはPC98用の『ザ・リターン・オブ・イシター』の情報です。こちらも遅れて本当にすみません。なんといっていいやら……。でも？そのかわりにゲーム自体は本当にテーブルゲームそっくりになっております。画面構成はPC88ユーザーが泣いて悔しがるほどアーケード版そっくり！16ビットのメモリ容量の違いをとくと御覧ください。

では，必要機器です。まず本体ですね。PC-9801シリーズですが，恐縮ですが初代PC-9801とPC-9801XA，PC-98LTの方はご使用になれませんのでご了承下さい。それからPC-9801XLはノーマル・モードでご使用下さい。PC-9801Eの方は漢字VRAMボード（PC-9801-11）が必要です。PC-9801EとFとUの方はどちらもメインメモリを256KB以上に増設が必要です。そして，『棋太平』同様，PC-286シリーズでももちろん問題無く動作致します。

BGMに関してはFM音源ボード（PC-9801-26［K］／PC-9801U-03［PC-9801Uの場合］）を装着しておきますとBGM，効果音などを聞きながらゲームをすることができます。FM音源によるBGMや効果音はなるべくアーケード版を忠実に再現しましたが，なにぶんFM音源LSIそのものが別物ですので，「同じじゃない！」と言われましてもそこらへんはご勘弁のほどを宜しくお願い致します。

説明が遅くなりましたが，PC-9801UVとPC-286UはFM音源が標準装備ですのでFM音源ボードを装着しなくてもFM音源でBGM，効果音が聞けます。ただし，ジョイスティック端子が出ていませんのでジョイスティックは使用不可となります。入力機器は一般的にキーボードですが，PC-9801-26［K］を装着している方はジョイスティックが使用できます。

ディスクドライブは純正品のみ対応しております。ディスプレイはカラー・ディスプレイ・400ラインのものを使用致します。

そして，最後にPC-98版『ザ・リターン・オブ・イシター』には，一つ特典があります。それは終了者の方，先着100名様にSPSより記念品をお送り致します。応募方法は，エンディング・デモを見たあとのパスワードをディスクにセーブしSPSに送るだけで結構です。……えっ！……『ザ・リターン・オブ・イシター』にはセーブ機能なんてないよというあなた，ちゃんとSPSは考えてあります。

ゲーム終了後「YOURLAST PASSWORDS WERE」とともにパスワードが表示されていますよね，そういう青い画面の時です。その時に［f・3］キーを押してみましょう。ディスクが一瞬動きましたね，これでPASSWORDSがディスクにセーブされます。次回のゲームが起動時にはこのPASSWORDSが自動的に読み込まれていますので，「NEW GAME」ではなく「LAST GAME CONTINUE」を選べば，その続きからゲームが始められます。もちろん今まで通り，キーから入力することも可能です。

X68000情報

どうもPC-9801の情報ばかりで他のユーザーの皆さんから非難されそうなので，ここらへんでひとつ，X68000情報をいってみたいと思います。

ツインビーに続いて，我がSPS技術陣が総力を結集してお送り致します，マニアの方もそうでない方も，ノドから手が出るのを抑えるのが大変な，あのX68000版の

『沙羅曼蛇!!』

これはもう本物そのものじゃないと許さないぞぉ～！というお手紙もありまして，今，SPS開発陣が必死になって進めている一大プロジェクトなのです!!でも資料が無い!!にもかかわらず，必殺のビデオ撮り，コマ送りでキャラとマップを追いかけ回しているのでありました。具体的にいつ出来るとは言い切れませんが，なるべく早いうちに皆様のお手元にお届けできるように日夜頑張っております。今しばらくのご猶予を！

「SPS-NET」も大好評

もう一つ，SPSが誇るあの『SPS-NET』の話題をお送り致しましょう。現在，既に会員総数は620人となり，ますます活発になっているわけですが，ここでSPS-NETのSysOpさんにインタビューしてみました。

Q．現在の会員数は？

A．620人を越えたところです。

Q．特に変わったことはございましたでしょうか？

A．今のところ，これといって特に変わったことはありません。

Q．何かやろうと思っていることはございますか？

A．そうですね，まだ決定してはいませんが，もしかすると入会金を頂くようになるかもしれません。

Q．今SPS-NETは6回線でもかなり混雑していますが，今後どうするつもりですか？

A．近日中に10回線まで拡張する予定です。その際2400bps回線も数個用意して混雑緩和を試みます。

Q，そうですか。有難うございました。

ということだそうです。（インタビューになっていないという話が……）

それでは……

最後になりましたが，ソフトを作っている側から一言，電話で質問などをしてくるユーザーが多いのですが，中にはマニュアルをよく読めばすぐ判るような質問などもあるようです。もう一度マニュアルを読み返して，それでも判らない場合は葉書などで質問するようにしてほしいように思います。それからSPSスピリッツへのお手紙などはイラストでも質問の葉書でも応援の葉書でも非難の葉書でも結構ですから，どしどしお送り下さい。SPSスピリッツでどんどん紹介したいと思っています。

それでは皆さん，また来月のSPSスピリッツまでお元気で!!

今回はSPS開発部の須田がお送り致しました。

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

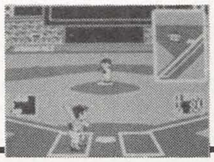
お待たせしました。いよいよ出るぞ!!

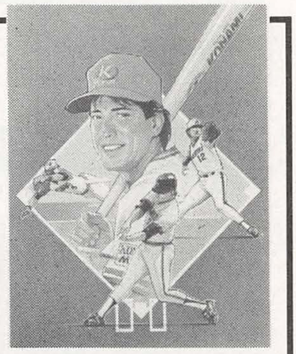
THEプロ野球
激突ペナントレース

©KONAMI 1988 TM

4月上旬発売　MSX2対応 SCC搭載 ¥5,800

みなさんもうご存知のコナミ本格派ベースボールシミュレーション。3つのモードが選択できて3倍楽しい！友だち同士でもり上がって下さい。





パロディウス

4月下旬発売　MSX対応 SCC搭載 ¥5,800



発売前に特別公表。
制作者が明かす
〝ここがツボだ!〟
これさえ読めば
プロの腕前。

瘦せたい人は耳のツボ，内臓の悪い人は手先のツボ，人生真暗闇がドツボ，海にいるのはフジツボ，茶の葉入れは茶ツボ，のどがイガイガしたらタンツボとツボにもいろいろございます。ゲーム攻略にもツボがあります。今回は，制作担当プログラマーが直々に門外不出のゲームのツボを伝授してさし上げます。

ステージ1　難局はビッグモアイとビッグペンギン。しかし両者共，菊型爆弾を弾の噴出部にセットするのがツボです。

ステージ2　不必要なパワーアップは避け，クイックレーザを確実に避ける！クイックレーザの攻撃は，画面をよく見ていると避けるのは簡単。クレーザの攻撃が終わると，いきなりパワーカプセルを集め，気が狂ったようにパワーアップするのがツボです。

ステージ3　閉口するのがトンカチ。1つ1つを正確にショットすること。後方から来るトンカチは，「分身の術や！」で破壊するのがツボ。モールは口からツルハシを吐き出すので，口を狙うのがツボ。テヌキテヌキボーズは，まず弱点を見つけるのが最優先のツボです。

ステージ4　ここは迷路になっております。絶対タテワープをしなければならない所が2ケ所あります。この迷路を読むのが攻略のまず最初のツボとなります。さて問題は，クチビール。少なくとも「速うなるで！」と「多い日も安心」のパワーアップを装備しましょう。1つずつ着実に破壊していくのがツボとなります。

ステージ5　グレイブポストから発射されるロケットは真上と左右45°の3方向のみに飛んで来ます。むやみに逃げ回らず確実にかわすのが正解です。最後のグレイブポスト，ジゾウが密集しているところは「ヨコワープ」で回避するのがツボです。

ステージ6　序盤にカプセルをむやみに取りに行かず，メテオを見送りながら取りにいきましょう。ズドンプレッシャーが並んでいるところ，行き止まりのところは，ここも「ヨコワープ」を有効に使って回避するのがツボです。

絶賛発売中

コナミの新・10倍カートリッジ

¥5,800

コナミの週刊テレホンサービス

くれぐれも番号はまちがえないようにネ!!

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

最新ゲームまで対応の一覧表をお見せします。

ゲーム名称		ポーズ	コマおくり	スローモーション	プレイヤー数設定	ステージ数設定	画面セーブ	ゲーム完全セーブ	SRAMバックアップ	シークレット機能
RC700	わんぱくアスレチック	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC701	けっきょく南極	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC702	もんた君の算数	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC703	タイムパイロット	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC704	フロッガー	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC705	スーパーコブラ	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC706	ビデオハスラー	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC707	コナミの麻雀道場	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC710	ハイパーオリンピック1	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC711	ハイパーオリンピック2	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC712	サーカスチャーリ	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC713	マジカルツリー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC714	ぽんぽこパン	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC715	ハイパースポーツ1	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC716	キャベジ・パッチ	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC717	ハイパースポーツ2	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC718	コナミハイパーラリー	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC720	コナミのテニス	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC721	スカイジャガー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC723	コナミのゴルフ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RC724	コナミのベースボール	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC725	イーアル・カンフー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC727	王家の谷	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC728	モピレンジャー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC729	ピポルス	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC730	ロードファイター	○	○	○	×	○	○	○	×	×

ゲーム名称		ポーズ	コマおくり	スローモーション	プレイヤー数設定	ステージ数設定	画面セーブ	ゲーム完全セーブ	SRAMバックアップ	シークレット機能
CR731	コナミのピンポン	○	○	○	×	×	○	○	×	×
CR732	コナミのサッカー	○	○	○	×	○	○	○	×	×
CR733	ハイパースポーツ3	○	○	○	×	○	○	○	×	×
CR734	グーニーズ	○	○	○	×	○	○	○	×	×
CR735	10倍カートリッジ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
CR736	コナミのボクシング	○	○	○	×	○	○	○	×	×
CR737	イーガー皇帝	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR739	魔城伝説	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR740	ツインビー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR741	新世サイザー	×	×	×	×	×	×	×	×	×
CR742	グラディウス	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR743	夢大陸アドベンチャー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR744	悪魔城ドラキュラ	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR745	キングコング2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
CR746	Qバート	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR747	火の鳥	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR748	がんばれゴエモン！	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR749	ガリウスの迷宮	○	○	○	×	×	○	○	×	×
CR750	メタルギア	○	○	○	×	×	○	○	×	×
CR751	グラディウス2	○	○	○	○	○	○	○	×	×
CR752	F1スピリット	○	○	○	×	×	○	○	×	×
CR753	ウシャス	○	○	○	×	○	○	○	×	×
CR754	シャロム	○	○	○	×	×	○	○	○	×
CR755	新10倍カートリッジ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
CR757	激突ペナントレース	○	○	○	×	×	○	○	○	○
CR758	沙羅曼蛇	○	○	○	○	○	○	○	×	×

注)コナミの新・10倍は今のところ、コナミのMSXゲームにしか対応しません。あしからず、ご了承下さい。

The inside affair of SACOM 7

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03－635－7609

さーて，皆さん!!噂のソフト「ドーム」が，ついに発売となったんだけど，もうプレイしてみたかな!?サコムには今，みんなからの熱いおたよりが，山のように届いてきています。

今回は，そんな，みんなのお手紙の中から「ドーム」を知ってもらうために　とっても大切なものをここに載せちゃいます。

質問や，感想など，いつでも待ってますから，これからも，どんどん下さいね！

それでは，答えてくれるのは，このコーナー初登場のみっちゃんです。



みっちゃんのQ&Aコーナー

はじめまして。

私が，サコムに咲いた一輪のアダ花，みっちゃんです。今回のノヴェルウェア『ドーム』の心の母とも呼ばれています。

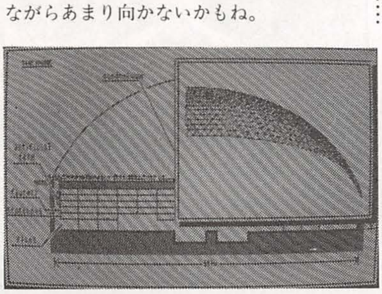
みなさんが日頃感じている誰にも言えない悩み事を，私が「友達には内緒で」解消してあげますネ。

それでは質問どーぞ！

『ドーム』ってどんなタイプのゲーム？

うーん。この手の質問が一番多いのね。ノヴェルウェアの第一弾として登場した『ドーム』。ゲームのジャンルからみても最も近い形式は，やはりアドヴェンチャーゲームだと思う。ただし，「ゲーム的にみて」という事なのでお間違えなく。あくまでも，メインはストーリーを読んで，その提供された世界に浸ること。

そう言った意味ではゲームをいかに早く解くかに血道を上げている少年達には残念ながらあまり向かないかもね。



『ドーム』のストーリーって？

もちろん，夏樹静子原作の小説『ドーム』を題材としたストーリーです。ちなみに，大友某氏の「童夢」とはまったく関係がありません。

この「ドーム」は，核と人類とをテーマにした，すっごく大きなお話なんだけど，原作を読んでない人も，もちろん原作を読んでいるあなたにも，この「ドーム」っていうゲームは，十分に楽しめるものだから，そこんとこよろしくネ。

『ドーム』のキャラクターってどんな人たちなの？

日本で最大の広告代理店・広通（もちろん電通のこと）のPRプロデューサー，林。これがノヴェルウェア『ドーム』の主人公だぎゃ。

知ってるとは思うけど，代理店とは，コマーシャルを作ったり，イベントを行なったりする会社で，商品や企業の知名度を上げたり，人気を高めたりする作業を行なう会社。若者に人気の職業，いわゆる「ギョウカイ」ってところよね。

林と一緒にこの計画に参加する仲間は，クリエイティブ局の沢と，部下の長谷川。また，ひそかに林くんに思いを寄せている（かもしれない）広通資料室の藤崎さん。大学時代からの友人、新聞記者の片貝氏。この他にも，ゲームを進めていくうちにポンポンと出て来る連中がいるの。広通に小判鮫のようにくっついて，業界の荒波を泳ぎ回っている下請けプロダクション。芸能人。学者さん。政治家。ドーム計画をスクープしてしまおうとする雑誌記者等々。

このキャラクター達のセリフ、行動などを注意深く追いながら，ストーリーを展開させてくれれば，『ドーム』の世界に首までどっぷりと浸れるっていう寸法なんです。これが。

どうやってプレイするの？

いよいよ核心に触れてきたわね。それではここで，わたくし，鈴木美智子が実際にPC88SR上でプレイした『ドーム』の状況を，開陳するからね。

まずディスクをいれ電源をオン。真っ青な空を背景に，巨大ビル群がそびえ立ってる。それが一瞬のうちに廃虚に……。その後〝ザ・ドーム〟の概要がモノクロームの画面にマルチウインドウで表示される。うーん，とっても凝ったオープニングだわ。そして，いよいよノヴェルウェアのコンセプトが強く打ち出された導入部。ここで，よくストーリーを把握していないと後々大変なことになるわよ。例えば，小説を１冊買ってきて，最初の１章を飛ばして次の章から読んでもつまらないのと同じよね。

どのへんがセールスポイントなの？

セールスポイントはいっぱいあるわよ。

★夏樹静子原作，多摩豊シナリオ

女流推理作家の第一人者，ご存じ夏樹静子さんの「ドーム」を素材に，アドベンチャーブック「ウォーロック」の編集長で，各パソコン雑誌にも寄稿の多い，ゲームの専門家，多摩豊さんがオリジナルシナリオをかきました。今までのパソコンソフトの枠を越えた最強のストーリー展開が期待できるのだ。

★マルチウインドウシステム

全てのユーザーインターフェースをマルチウインドウ化。それもよくある疑似ウインドウじゃなく本格的なマルチウインドウです。プレイヤー操作の大幅な簡略化や，文章の飛躍的な読み易さを実現しました。なんたって漫画みたいに各キャラのせりふごとに，フキダシならぬウインドーが開くんだもん。ベタうちの文章より100倍読み易いわよ。

★広告業界通になれる内容。

人気の広告業界の内幕が，『ドーム』をプレイしているうちに知らず知らずに身に付くの。しかも実在の個人（なんと71人もの人たちが登場するのよ），団体名に限りなく近いネーミングやグラフィックは，よりリアルなストーリーをあなたに感じさせてくれるはず。

★マルチエンディング

ドームプロジェクトの達成率によって，何種類かのエンディングが用意されています。しかし，終了設定をもらえるのはもちろん１種類だけなのだ。ベストエンドの場合のみ，終了設定がユーザーディスクに書き込まれるからね。

機種によって違いはあるの？

音源の違い，グラフィックの違い（98版のみ400ライン），ディスクの枚数以外は，ゲームシステムはみんな同じでーす。漢字も200ラインにしてはこれ以上見やすくはならないって程シェイプしました。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

おまたっ!!カリ・ユガの光輝でふ

どもっ!!天上天下唯我独尊バトル営業マン古川です。

しゅいましぇん……前号で「『カリ・ユガの光輝』もめでたく発売」などといーながら発売が延びてしまいました。深くお詫びもーしあげまふ。

しかしっ!!こんどこそは，だいじょーぶ。3月上旬，全国パソコンショップの店頭には，『カリ・ユガの光輝』のセピア色でしぶーいパッケージが並んでいることでしょー。へっへへへーっ，98ユーザーのみなさんよろぴくお願いしまふね。

んでは，前回の続きとゆーことで『カリ・ユガの光輝』の解説をしてみたいと思いまふ。

シナリオ

『カリ・ユガの光輝』は，4つのシナリオと1つのキャンペーンゲームで構成されていまふ。シナリオの中には練習用シナリオが2つ含まれており，ステップアップでルールをおぼえていくことができまふ。

では，各シナリオを一つ一つ見ていきましょーか。

☆

シナリオ1：カウトゥーン攻略

このシナリオは，惑星戦の練習シナリオです。勝利条件自体は厳しくないので，まず負けることはないでしょう。ここで惑星戦のテクニックをカンペキに身につけて下さい。

シナリオ2：アデルタ宙域戦

このシナリオは，艦隊戦の練習シナリオです。初期設定がわりと被虐的（マズヒスティック）なので，防衛のなんたるかが，じゅうぶんに学べるでしょう。

シナリオ3：スタロッサ炎上

短時間に終わることのできるライトサイズのシナリオです。ただし，シナリオの中では1番難易度が高いので，かなりドラマチックな展開が期待できるでしょう。

とりうる作戦の幅は広く，プレイヤーの戦略センスが勝敗の鍵を握っています。

シナリオ4：ナーサティアへの道

キャンペーンゲームの後半部分を扱った中規模シナリオです。キャンペーンゲームは時間がなくて遊べないという人に向いています。

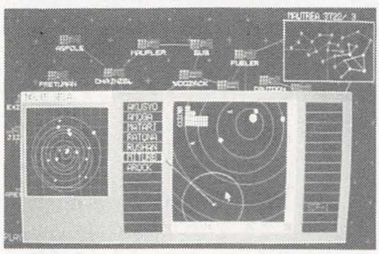
☆

っとまあ，これらのシナリオを数回こなし，ほぼ勝てるよーになったら，いよいよキャンペーンゲームに取り組みましょー。

キャンペーンは，この戦いの始まりから終わりまでをシミュレートするのでとっても時間がかかります。プレイヤーは，星系の経済から，艦隊の生産，惑星上の戦闘までを，絶えず把握しておかねばならず，なかなか勝利できません。

おまけに発売が延びたことにより，コンピュータ側の思考アルゴリズムが強化され，生半可なことでは勝てなくなってます。

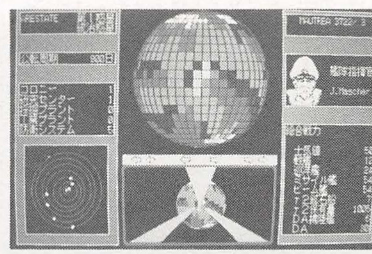
じっくり腰を据えてプレイしてね。



▲星系内移動



▲艦隊戦



▲軌道ビーム攻撃

データ互換

ディヴァシリーズの特長のひとつである＜ウォーデータ（パスワード）によるデータ互換＞もバッチリです。

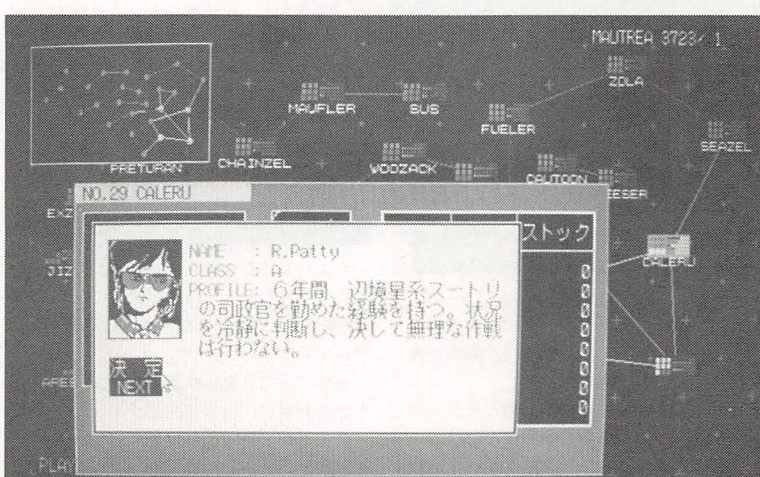
ただし『カリ・ユガの光輝』では，各ストーリーの主人公キャラが艦隊司令官として登録されるだけになっています。

これは，他のディーヴァのように艦隊の戦力を持ってくるようにすると，ゲームバランスが崩れてしまうためです。

とはいっても主人公キャラの効果は絶大なので，ぜひディーヴァを持ってるお友達を呼んでプレイして下さいね。

次回は，この『カリ・ユガの光輝』に対する質問にお答えしたいと思ってます。なんでもいいから質問してね。宛先は上の住所の「Tプレ番外編」です。それから，イラストやお便りも随時募集してますので，よろぴく・ぴく・ぴくね。

んじゃ，来月!!

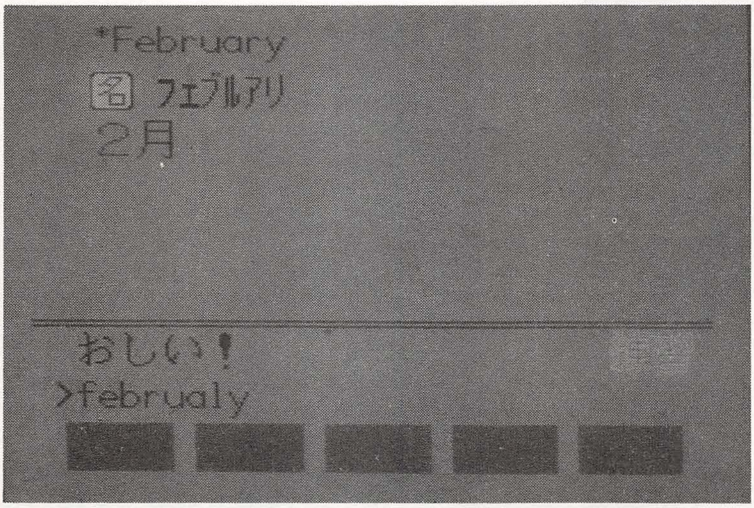


▲司令官の決定

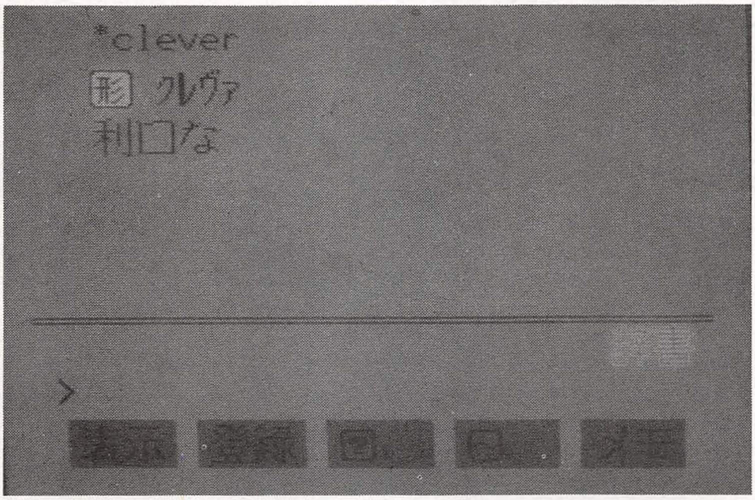
ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.12

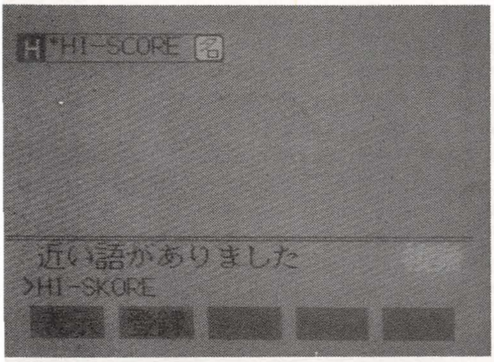
今回は「MSX英和辞典」の巻



▲練習問題でスペルをまちがえると……



▲意味は即表示



▲スペルがちがっていても近い語を捜してくれます

毎月毎月，このコーナーを読んで下さっている読者の皆様，本当にどうもありがとう。質問や問い合わせのハガキも毎回たくさんいただいてスタッフ一同うれしい悲鳴をあげております。

さて今回は，ちょっとゲームから離れて学習用のソフトを取り上げてみたいと思います。その名も「MSX英和辞典」。うーん，英語は今いち…と思っている読者の皆様，お待たせしました！（何故か社内で大拍手）そうなんです，スタッフの中で英語が嫌いな人間は，僕を含めてたくさんいるけれど，そのくせアメリカもんのゲームソフトをやりたくて買ってくる。当然，マニュアルがわからない。そこで作ったと言ってしまうと制作のハイスコアの人に申しわけありませんが，実にこれがおもしろい。いやぁ，こんなに楽しく英語と接することが出来ればもう少し英語の成績が良かったんじゃないかと思ってるわけです。

では内容をちょっと説明させてもらいます。当然，英和辞典っていうぐらいだから単語の意味はすぐわかる「辞書機能」―

スペルを入力するとその単語の意味は即座に表示（入力することによってけっこうスペルって覚えてしまうョ)。もしスペルを間違って入力してもそれに近い語を探してくれる親切設計。

「メモ機能」――― 一度引いた単語をこのメモ機能に登録しておけば一発検索のスグレもの。逆に覚えておきたい語はこのメモにしておくと「練習」が出来る。

「練習問題機能」―――メモによって登録された中からランダムで10問出題。これがなかなか憎い。ちょっと間違えると「オ・オシイ」とか表示される。そして「10問中4問正解でした」というムナしい結果がでたりする。

「ワイルド・カード機能」――― たとえばWで始まってKで終わる4文字の単語(W ? ? K)でも最後がlyで終わる単語 (~ ly)でも該当する単語を次から次へと検索してくれる。どうだ，こんなのふつうの辞書じゃ出来ないだろう。という強力なソフトなのであります。

単語に不可欠な基本単語・熟語が3,000語。これは特に高校受験用にピッタシと思うわけです。ナニナニ？高校生にはもう関係ないやとか思っているそこの君！そういう君の為にもビクターはしっかりフォローしてしまうのだョ。PC-98版やPC-88版もそろって登場で当然収録語もケタ違いに多くその機能も説明したいけど今回はもう誌面がないのでいつか説明しようと思います。もちろんパンフレットとかは用意させてもらってるのでおハガキもらえれば，すぐにでもお送りいたしましょう。

そういうわけで今回は，真面目でおもしろい「MSX英和辞典」の巻でした。

「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問，ご意見をお待ちしてます。
宛て先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 3－16－1 日世パレス5F
ビクター音楽産業㈱PS部
「クロスメディア・クラブ」係

RANDOM POST
RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

森田和郎のプログラミングNOW

連載4



人口知能を斬る。

近頃，人口知能という言葉が流行っている。人口知能による自動設計，人口知能による医学診断，他にもいろいろあるが，人口知能という言葉が入ればなんだかえらそうに聞こえる。使う方も何が何だかよくわからないけど人口知能と言うのだからきっととても賢いのだろうと思って使っている。

これらの人口知能の代表的なものにエキスパートシステムというのがある。これはいろいろな知識をためこんで自動的に推論を行なうシステムで，ある分野の専門的な知識を蓄えておいて推論ができれば，その分野の専門ではない人でも専門家と同じ能力が発揮できるということらしい。この場合専門家というのは知的専門職にかぎる。熟練を要する手作業などが必要な専門職では知識だけではいくらエキスパートシステムの力を借りても素人が専門家にかわれるはずがない。しかし本当に専門家にとってかわれる能力を持つような物が実現すれば，世の中の知的分野の専門家たちはちょっと困ったことになる。なにも高いお金を払って専門家に頼むより，エキスパートシステムを使った方が安上がりということになれば世の中の専門家たちはめしのくい上げになってしまうからだ。私も人事でない。エキスパートシステムによるプログラムの自動作成なんてものができればプログラマーは廃業するしかあるまい。

しかし，エキスパートシステムは本当に人間の専門家にとってかわれるのだろうか？ エキスパートシステムが人間の専門家にとってかわるには解決しなければならない問題がたくさんある。まず，問題となるのはだれがコンピュータに入れる知識を作るのかという問題がある。専門分野の知識ともなればそれで食ってる人がいるのだから少なくはない。専門家自身が十分に時間をかけて自分の知識を整理するよりあるまいと思うが，並大抵の苦労ではない。さらに，コンピュータが非常にたくさんの知識を使いながら推論を行なうには，今のコンピュータでは時間が非常にかかる。というのは今のコンピュータはノイマン型といわれ同時に二つ以上の事を処理できない。知識が増えれば増えるほどコンピュータはそれらを一つ一つ順番に処理していくことになる。このため知識が増えれば増えるほど，コンピュータが答を出す時間は遅くなって行く。この問題を解決するために現在非ノイマン型コンピュータが研究されている。

それでは，こういう問題が解決できればエキスパートシステムは本当に人間の専門家にとってかわれるのだろうか？ この設問は次のように言い換えることができる。素人が専門家の知識を手にすれば専門家と同等の能力になれるか？ と，いうことだ。じつはエキスパートシステムの持つ最大の問題点はここにある。じつは専門家の判断の中心になっているのは「知識」ではなく「勘」なのだ。普通，勘と言えばいい加減なものと思われがちだ。しかし本当はそうではない。勘と言っても単なるやまかんではない。熟練した専門家の勘は素人がどんなに知識を動員してもとてもかなわないほど確かなものだ。

たとえば，将棋の専門家が直感だけで素人がいくら考えても正解がわからないような局面で正しい手を見つけることができることは前も書いたことがある。また，私のようなプログラマーでも例外ではない。プログラムを作るという作業は純粋に論理的なものだが，どのようなデータ構造がいいかとか，どういう手順がいいかということはだいたい直感で決める。処理の手順にAとBの二つの手順があって，理屈ではAがよさそうに思えるが直感的にはなにかいやな予感がする，Bの方が自然に思える，というような場合に私は迷わずBを選ぶことにしている。こういう場合にAを選ぶとそのうちなにか解決の難しい問題が発生してくることが多いからだ。

さてこの勘というのは専門家が長い間の経験によって得た物で，ある意味では一種の知識とも言えない事はない。しかし，エキスパートシステムに入れるためには何等かの形で言葉とか記号で表現しなければならない。これがとても難しい。またまた将棋を例にとるが，将棋の強い人は難しい局面で直感で最前手を指すことができるが，自分はどうしてその手を選んだのかうまく説明できない。また，私がAという手順がなにかいやな予感がすると感ずる時，それでは何がいやなのかうまく説明できないことが多い。

この様に専門家の本当の力というのは彼の知識ではなく，勘なのだ。ドレイファス(注)の言葉を借りると，正しい知識を身につけているだけではエキスパートとはいえず，上級者でしかないのだ。もちろんエキスパートシステムは十分に役に立つものではある。初心者が上級者になれるだけでもたいしたものだ。だが，これが本当に人口知能であるとは私は考えていない。

それでは，私は真の人口知能という物の実現に懐疑的なのかというと，そうではない。私は人間の脳も機械であり，人間の脳に出来ることならコンピュータにもいつか必ず出来るに違いないと信じている。ただ，今のハードウェアではおそらく無理だろう。これについては次の機会に論じてみたいと思う。

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度

2：実動品だが外観は下程度

3：完動，外観は中程度

4：完動。外観は上

5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 (編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98XL2	429,000円	有	有	有	有	5	新品１台限り	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX4	398,000円	有	有	有	有	5		㈱フレックス・ジャパン
PC-9801VX4	350,000円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱ニューセンター店
PC9801VX21	265,000円	有	有	有	有	5	１年間保証	ソフトショップラム
PC-9801VX21	240,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-9801VX21	238,000円	有	有	有	有	5	Ｖ３０／ｉ８０２８６　１０ＭＨｚ	㈱スタンバイ
PC-9801VM21	238,000円	有	有	有	有	5		ＫＯＮＡＮ販売学園店
PC-9801VX21	235,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
PC-9801VX2	228,000円	有	有	有	有	5	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM21	228,000円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801VM2	218,000円	有	有		有	4		㈱フレックス・ジャパン
PC-9801VM21	215,000円	有	有	有	有	5	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM21	208,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	200,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801VM2	198,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
PC-9801VM21	195,000円	有	有	有	有	5	６ケ月保証	㈱ユーバース
PC-9801VM2	194,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801UV2	178,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801M2	168,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801M2	160,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-9801UV2	158,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2 2HD改造	158,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801M2	148,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-98LTモデル1	145,000円	有	無	有	有	4	ＡＣアダプタなし	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VF2	138,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
PC-9801M2	135,000円	有	無	無	有	4	３ケ月保証	㈱ユーバース
PC-9801LT2	123,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801F2	115,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801F2	108,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801F2	105,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-9801F2	98,000円	有	有	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801F2	98,000円	有	有		有	4	３８４Ｋ	㈱フレックス・ジャパン
PC-9801E	98,000円	有	有		有	4	漢字ＲＯＭ＋３８ＨＫ	㈱フレックス・ジャパン
PC-9801U2	94,800円	有	有	有	有	5	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801F2	90,000円	有	無	有	有	3	３ケ月保証	㈱ユーバース
PC-9801U2	89,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-9801U2	89,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801U2	88,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801F2	85,000円	有	有	有	有	3	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801U2	79,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801E	76,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証漢字ＲＯＭ付	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801	46,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証漢字ＲＯＭ付	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-9801(漢ROM付)	35,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801VA	168,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC8801MH	135,000円	有	有	有	有	4	１年間保証	ソフトショップラム
PC-8801mkⅡMR	89,800円	有	有	有	有	5	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkⅡMR	89,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡSR/30	79,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-8801mkⅡSR/30	78,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡFR/30	75,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-8801mkⅡ/30	58,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡM-30	50,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkⅡ/30	45,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-8801mkⅡM-30	45,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkⅡ30	34,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/20	32,000円	有	無	有	有	3	１ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801(漢ROM付)	28,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801	22,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証漢字ＲＯＭ付	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801(漢ROM付)	10,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-8801(本体のみ)	9,800円	無	無	無	無	1		九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8001	6,000円	無	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801	18,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8201	45,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-8001mkⅡSR	40,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-6601	24,800円	有	無	有	有	3	３．５インチＦＤＤ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡSR	30,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-6001mkⅡ	9,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC6001mkⅡ	4,000円	無	無	有	無	1	キーボードチャタリング	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001(ROM,RAM付)	7,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-100/10	42,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286VSTD	198,000円	有	有	有	有	5		ＫＯＮＡＮ販売学園店
PC-286V	195,000円	有	有	有	有	5	１年保証	㈱ユーバース
PC-286＋ROM	178,000円	有	無	有	有	5	６ケ月保証	㈱ユーバース
HC-88T16	47,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68000	325,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
X1turboⅡ	75,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター

MZ-2521	79,800円	有	無	有	有	4	2ドライブ内蔵スーパーMZ	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2500／30	66,500円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
MZ-2521	58,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1500	22,000円	有	無	有	有	3	ＱＤ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2200+QD	20,000円	有	無	無	有	3	クィックディスクセット	㈱スタンバイ
MZ-1500	18,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
MZ-731	15,800円	有	有	有	有	3	レコーダー，プロッタ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2200	15,000円	有	無	有	有	4	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-2000	12,000円	有	無	無	有	4		OTKコンピュータプラザ
MZ-2200	6,800円	無	無	無	無	1	キーボードチャタリング	㈱日本マイコン流通センター
X68000	248,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
X68000	235,000円	有	有	有	有	5		ＫＯＮＡＮ販売学園店
X68000	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X1turboZ	112,000円	有	有	有	有	5	ブラック	㈱パシフィックコンピュータバンク
X1turboZ	100,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X1turboⅢ	80,000円	有	無	有	有	4	６ケ月保証	㈱ユーバース
X1turboⅢ	79,800円	有	有	有	有	5	ブラック	㈱パシフィックコンピュータバンク
X1turbo／30	78,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
X1G／30	69,800円	有	有	有	有	5	ブラック	㈱パシフィックコンピュータバンク
X1G／30	59,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
MZ-2500	50,000円	有	無	無	有	4	３ケ月保証	㈱ユーバース
X1F／20	45,000円	有	無	無	有	4	３ケ月保証	㈱ユーバース
X1F／20	40,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
X1F	39,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
X1Ck	18,800円	有	無	有	有	3	アプリケーションテープなし	㈱日本マイコン流通センター
ツインファミコン	18,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	㈱ユーバース
X1Cs	17,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1G／10	16,800円	有	有	有	有	5	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1500	15,000円	有	無	無	有	4	３ケ月保証	㈱ユーバース
X1F／10	12,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
X1C	10,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
X1Cs	10,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

東芝

HX-10DPN	10,800円	有	無	有	有	3	６４ＫＢアナログＲＧＢ専用ＭＳＸ	㈱日本マイコン流通センター

日立

MB-S1／10	20,000円	無	無	無	無	3	６８Ｂ０９Ｅ塔載	㈱スタンバイ
MB-6891	9,800円	有	無	無	有	3	ベーシックマスターレベル３マークⅡ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

F9450ΣSET	998,000円	有	有	有	有	5	５インチ＋１０ＭＨＤ＋プリンター	㈱フレックス・ジャパン
F9450ⅡSET	458,000円	有	有	有	有	3	５インチ＋１０ＭＨＤ＋プリンター	㈱フレックス・ジャパン
FMR-30FDセット	230,000円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-R60FDセット	168,000円	有	有	有	無	5	３ケ月保証ディスプレイ・キーボード付	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV40EX	98,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
FM-11EX	98,000円	有	有	有	有	4	増設ドライブ+KANJ1	㈱フレックス・ジャパン
FM77AV20EX	89,800円	有	有	有	有	5	１年保証	㈱ユーバース
FM-16βFD	80,000円	有	有	有	有	4		OTKコンピュータプラザ
FM77AV20-2	73,800円	有	有	無	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV20-2	69,800円	有	有	有	有	5		コム・イン浜松店
FM77AV-2	68,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV2	60,000円	有	無	有	有	5	６ケ月保証	㈱ユーバース
FM-16π	60,000円	有	有	有	有	4	288KB，BASIC付	OTKコンピュータプラザ
FM77L4	60,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV2	59,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM77AV2	59,800円	有	有	有	有	5		コム・イン浜松店
FM77AV20	59,000円	有	有	有	有	4		日本パソコンセンター
FM77L2	55,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77D2	54,000円	有	無	有	有	4	3.5インチ2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM77L4	49,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
FM77D2	46,000円	有	有	有	有	4	３ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77D1	45,000円	有	無	有	有	4	3.5インチ1ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM77L4	39,800円	有	有	有	有	4		日本パソコンセンター
FMnew7	15,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
FM-8	12,800円	有	無	有	有	3	漢字・非漢字ロム，スーパーボード付	㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	10,000円	有	無	有	有	3	１ケ月保証	㈱ユーバース
FM-7	8,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FMR-30FD	153,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25410	88,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25255	52,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25250	48,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MB25015	15,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
ME25420	10,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

三菱

ML-G30モデル1	65,800円	有	無	有	有	3	1ドライブ内蔵MSX2	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-14AD	46,800円	有	有	有	有	5	１年間保証	ソフトショップラム

NEC

N5921	39,800円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱ニューセンター店
12M15B	22,000円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD853	68,000円	有	有	有	有	5	１年保証	㈱ユーバース

SHARP

CZ-870DB	66,000円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

NEC

PC-KD853	65,000円	無	有	無	無	4	１ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD854	46,000円	有	無	無	有	4	4050アナログ0.39	㈱スタンバイ
PC-KD854	45,000円	有	有	有	有	5	１年保証	㈱ユーバース
PCKD854	45,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PCKD551K	39,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店

SHARP

CZ-820D	39,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

NEC

PC-8853n	48,000円		有		有	3		㈱フレックス・ジャパン
PC8841	19,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-8048	15,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC60M43	9,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-6041	9,800円	無	無	無	有	3	グリーンモニタ	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-286CD	59,800円	有	有	有	有	5		ＫＯＮＡＮ販売学園店

サンヨー

CMT-147L	49,800円	有	有	有	有	5		ＫＯＮＡＮ販売学園店
CMT-147L	43,000円	有	有	有	有	5	4050アナログ0.39	㈱スタンバイ
14M-131C	23,800円	無	無	無	有	3	２０００デジタル	㈱スタンバイ

SHARP

CU-14AD	55,000円	有	有	有	有	5	１年保証	㈱ユーバース
CU-14AD	55,000円	有	有	有	有	5	４０５０／２０００アナログ０．３１	㈱スタンバイ
CU-14AD	55,000円	有	有	有	有	5		ＫＯＮＡＮ販売学園店
CU-14A4	49,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CU-14G	29,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-850D	60,000円	無	無	無	無	3	３ケ月保証	㈱ユーバース
CZ-820DE	28,700円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
MZ-1D11	29,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

富士通

MB27333	30,000円	有	有	有	有	4		OTKコンピュータプラザ
MB-27343	19,800円	無	無	無	無	3	３ケ月保証	㈱ユーバース

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	99,800円	無	有	無	無	4	１ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9881K	98,000円		有		有	4		㈱フレックス・ジャパン
PC9881	68,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-9881K	60,000円	無	有	無	無	4	１ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9831-UW1	25,000円	有	有	有	有	5	１ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-98H33K	78,000円	有	無	無	有	3	10XガハードディスクPC-9801-07セット	㈱スタンバイ
PC-8881	78,000円	有	無	有	有	3	６ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

PC-8831-MW	59,800円	有	無	有	有	4	PC8801シリーズ用5インチ2HD	㈱日本マイコン流通センター
PC-80531	42,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-80S31	30,000円	有	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-8881	88,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ

ロジテック

K-305PC	34,800円	無	無	無	有	3	PC用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター

アイテム

disk-80markⅡ	32,800円	無	無	無	有	3	PC用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター
diskmate 80E	29,800円	無	無	無	有	3	PC用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター
DiskmateM-10	12,000円	有	有	無	有	3	1ドライブ(5″2D)	フューチャーランド北本

EPSON

TF-10/PC	36,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
TF-10PC	35,800円	有	無	無	有	3	PC用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター
TF-20PC	34,800円	有	無	有	有	3	PC用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター
TF10PC	29,800円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
TF20PC	28,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店

工人舎

KD-390PC	32,800円	無	無	無	有	3	5インチ2D, PC用	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-503F	32,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-80BF	28,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MZ-80FD	28,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
CZ-300FS	9,800円	無	無	無	無	3	X1用3インチドライブ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-300F	9,400円	有	有	有	有	5	3インチドライブ	ユニオン
CZ-31F	6,000円	有	有	有	有	5	3インチ増設ドライブ	ユニオン

富士通

MB27611	49,800円	有	有	有	有	5	インターフェース付	日本パソコンセンター
MB27631	35,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MB27631H	30,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

ロジテック

LFD-881	79,800円	有	無	有	有	4	PC・FM用8インチドライブ	㈱日本マイコン流通センター
LFD-880	50,000円	有	無	有	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
LFD-550PC	34,800円	有	無	有	有	3	PC用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター
LFD-550/PC	32,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
QDM-01	21,800円	有	無	有	有	3	MSX用クィックディスク	㈱日本マイコン流通センター

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801UV21	198,000円	有	有	有	有	5		KONAN販売学園店
NM-9950	98,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
NM9900	77,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
NM9400RO	48,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
NM9100	22,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-PR601	278,000円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-PR201V	178,000円	有	有	有	有	4		KONAN販売学園店
PC-PR201H2	176,000円	有	有	有	有	4		KONAN販売学園店
PC-PR201F2	98,000円	有	有	有	有	5		KONAN販売学園店
PC-PR201F2	90,000円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ユーパース
PC-PR201F	69,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-PR201	68,000円	有	有		有	3	トラクター付	㈱フレックス・ジャパン
PC-PR201	60,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-PR101F	48,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-PR201T	45,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-PR101(トラクター付)	45,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-PR101TL	40,000円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ユーパース
PC-PR401	14,800円	有	無	無	有	3	サーマルプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8822	30,000円	有	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-8825	29,800円	有	無	無	有	3	PC用24ピン漢字プリンタ熱転写	㈱日本マイコン流通センター
PC-8024	28,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8027	25,000円	有	無	有	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8027	19,800円	有	無	有	有	4	PC用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

IBM

5553-A01	42,000円	有	無	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク

EPSON

HG-2500	150,000円	有	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
VP-2500	130,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
VP-135K/PC	74,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
VP-85K	58,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース
MP-130K	39,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
SP-80	25,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MP-80K	12,000円	有	無	有	有	3	ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PK4	49,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
CZ-8PC1	35,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-8PK2	19,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1P17	46,800円	有	有	有	有	5	MZ-2500用ケーブル付	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1P06	45,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-80P6	28,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MZ-80BP5	25,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MZ-1P09	14,800円	有	無	無	有	3	MZ1500用カラープロッタ	㈱日本マイコン流通センター

スーパーブレイン

SX-85C	14,800円	有	無	無	有	3	FM用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

スター精密

TR-24CL	38,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
G-10XPⅡ	15,800円	有	無	有	有	3	PC用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

精工舎

GP-250F	8,900円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-203CB	15,000円	有	無	有	有	4	カットシートフィーダー	㈱日本マイコン流通センター
MB27410B	49,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MB-27411	39,800円	有	無	無	有	3	FM用24ピン漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
MB-27407	19,800円	有	無	無	有	3	FM用熱転写プリンタ	㈱日本マイコン流通センター

渡辺測器

WX-4671	44,800円	有	無	有	有	3	XYプロッタ	㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪3V	150,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
文豪mini3	20,000円	有	有	有	有	4		フューチャーランド北本
PWP-100	19,800円	有	無	無	有	4	1ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スパルタンX	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アルバ

リアル麻雀	15,000円	有	無	有	無	4	麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

エスエヌケイ

アテナ	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

闘いの晩歌	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サイドアーム	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
魔界村	18,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

マンハッタン24分署	30,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グリーンベレー	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ブーヤン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

いっき	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

エクセリオン	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ノーティボーイ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

アッポー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パンクパニック	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

奇々界々	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
影の伝説	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データーイースト

スチャラカ空中戦	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニン'ラバー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

ソロモンの鍵	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

バラデューク	30,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
メトロクロス	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャプラス	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

スカイキッド	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パック&パル	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグII	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

ナイトギャル	15,000円	有	無	有	無	4	麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	15,000円	有	無	有	無	4	麻雀パネル付	㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN502	39,800円	有	有	有	有	4	イメージスキャナ	㈱日本マイコン流通センター
マウスI／F	15,800円	無	無	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PS88-1010-2W	12,800円	有	無	有	有	3	M型キーボード（88用）	㈱日本マイコン流通センター

アップル

モッキンボードIIC	20,000円	有	有	有	有	5	IIC用音源ユニット	ユニオン

SHARP

CZ-8RL1	7,500円	有	有	有	有	4	X1用データーレコーダ	ユニオン

アップル

マウス	7,000円	有	有	無	有	5	アップル用マウス	ユニオン

SHARP

CZ-8RB	5,000円	有	有	有	有	5	ロムBASIC	ユニオン
CZ-8DT	10,000円	有	有	有	有	5	デジタルテロッパ	ユニオン
CZ8RL1	8,500円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
CZ-8GR	8,000円	有	有	有	有	5	X1用G-RAM	ユニオン

富士通

MB22436	18,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MB22610	15,000円	有	有	有	有			九十九電機㈱ニューセンター店
FM77-EM64	9,800円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MB22406	9,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77-411	9,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
MB27501	5,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店

調査にご協力いただいた販売店リスト

■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1－16－10　☎03－251－0987

■㈱パシフィクコンピュータバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1－6－8　☎03－797－1221

■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2－3－2　大外ビル5F　☎03－463－4455

■㈱フレックス・ジャパン：〒107　東京都港区北青山3－3－13　共和五番館2F　☎03－470－1401

■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6－37－8　☎03－739－2911

■KONAN販売学園店：〒300－42茨城県つくば市天久保3－16－25　☎0298－52－6917

■OTKコンピュータプラダ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1－18　☎0270－25－5550

■ソフトショッププラム：〒371　群馬県前橋市新前橋町17－13　☎0272－53－7594

■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2－40　☎0485－91－2199

■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15－8　☎044－355－5000

■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227－16　地産ビル3F　☎0534－55－1781

■ユニオン：〒556　大阪市浪速区日本橋東3－2－22　フタバビル3F　☎06－644－0554

■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5－7－19　KMビル　☎06－641－1971

■㈱ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4－5－11　椿本ビル2F　☎06－631－4016

■㈱キョーワインターナショナル：〒153　東京都目黒区下目黒3－6－5　高橋ビル1F　☎03－793－2871

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。) この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン　ウォーレット		１個	1,200円
源平討魔伝　三種の神器		１個	950円
イシター　下じき		１枚	200円
		合計	2,350円

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

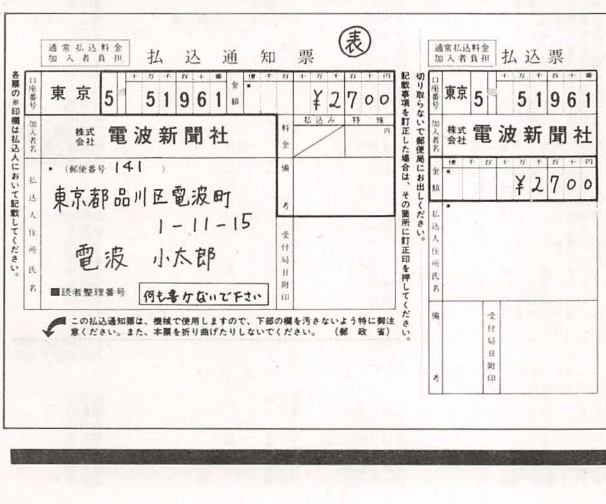
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

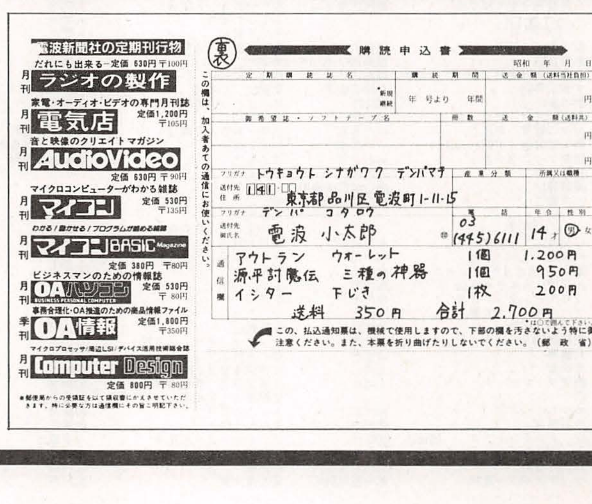
●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み…… ５枚１組　350円
（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック………………… ２枚　240円
３～５枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。





電波新聞社出版物常備書店一覧

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ，スーパーSOFTマガジン・シリーズ，スーパーSOFTBOOKSシリーズなどをあつかっている主力書店をご紹介します。もし，書店に在庫がない場合も，取りよせてもらえます。

《北海道》

本の店岩本	札幌市
本の店岩本　ヒラギ支店	札幌市
西友　清田店	札幌市
紀伊國屋書店　札幌店	札幌市中央区
旭屋書店　札幌店	札幌市中央区
パルコB．C富貴堂書店	札幌市中央区
富貴堂	札幌市中央区
紀伊國屋書店　琴似店	札幌市西区
ふるかわ	岩見沢市
森文化堂	函館市
ブックセンター魁文舎	函館市
Ｂｏｏｋｓ　ｉｎｎ森文化堂	函館市
右文字書店　イトーヨーカドー店	函館市
北文館　本店	函館市
北文館　中道店	函館市
イトーヨーカドー函館店	函館市
紀伊國屋書店　小樽店	小樽市
三省堂書店　旭川店	旭川市
旭川富貴堂本店	旭川市
平和　本店	旭川市
北上書店　国誉店	釧路郡釧路町
信正堂書店　藤丸店	帯広市
ザ　本屋さん	帯広市
北見工業大生協	北見市
松森書店	稚内市
西友　滝川店	滝川市
ブックアベニューイリエ	登別市
杉野書店	ヤクモ
中尾書店	標津郡中標津

《青森県》

成田本店	青森市
岡田書店	青森市
ブックスエビナ	青森市
フォルテ・今泉書店	弘前市
ブックイン城東	弘前市
伊吉書院	八戸市
金入書店　番町店	八戸市
鶴常書店	五所川原市
㈲好文堂書店	三沢市

《岩手県》

東山堂ブックセンター	盛岡市
玉山　東山堂書店	盛岡市
木村書店	北上市
㈱小野寺書店	一関市

《宮城県》

竜文堂	仙台市
アイエ書店	仙台市
本のアイエ駅前店	仙台市
金港堂ブックセンター	仙台市
高山書店	仙台市
丸善　仙台支店	仙台市
東北大学生協　工学部　書籍部	仙台市
ブックスなにわ	仙台市
ヤマト屋書店	石巻市
ヤマト屋書店　中里店	石巻市
菅原大正堂　駅前店	塩釜市
高山書店　塩釜店	塩釜市
宝文堂　エスポート店	塩釜市
ブックガーデン　古川店	古川市
㈱佐々栄文盛堂	古川市
㈱文信堂書店	気仙沼市
㈱高甚本店	白石市
ジャスコ　泉店	泉市
光文堂	登米郡迫町

《秋田県》

加賀谷書店（本金西武店）	秋田市
キャッスルブックセンター	秋田市
又久書店	大館市
ＢＯＯＫＳピーターパン	本荘市
文林堂書店	由利郡仁賀保町

《山形県》

八文字屋	山形市
蔵王書店	山形市
㈲鶴岡書店	鶴岡市
山形大学生協	米沢市
青山堂　中央店	酒田市
ジャスコ　酒田店	酒田市
八文字屋　大沼店	酒田市
八伸書房　ヤマザワ店	寒河江市

《福島県》

西沢書店　福島支店	福島市
岩瀬書店	福島市
岩瀬書店外商センター　御山店	福島市
㈲新栄書店	会津若松市
郡山書店	郡山市
郡山西武ブックセンター	郡山市
ヤマニ書房　本店	いわき市
新栄堂書店　平駅ビル店	いわき市
鹿島ブックセンター	いわき市
金子書店	白河市
渡部書店	南会津郡田島町
山六書店	南会津郡只見町

《茨城県》

川又書店　駅前店	水戸市
林書店	水戸市
鶴屋ブックセンター　ダイエー店	水戸市
川又書店　エクセル店	水戸市
ブックセンターパピエ	水戸市
ブックスポット丸善	水戸市
㈱一誠堂書店	日立市
田所書店	日立市
北書房	日立市
共栄堂	土浦市
鶴屋ブックセンター　サンパル店	土浦市
㈱かもしや本店	古河市
武石書店	勝田市
ブックスランドカスミ　勝田店	勝田市
ブックランドカスミ　牛久店	牛久市
㈱大野書店	那珂郡東海村
ブックスポット高和	那珂郡那珂町
太郎書店	鹿島郡鹿島町
鹿島書店	鹿島郡鹿島町
マルエス　神栖店	鹿島郡神栖町
㈱なみき	鹿島郡神栖町
筑波ブックセンター	稲敷郡阿見町
第三学院	新治郡
リブロ筑波店	新治郡桜村
図書館情報大　丸善	筑波郡桜村
ブックスランドカスミ　学園店	筑波郡谷田部町
河原崎書店	北相馬郡藤代町

《栃木県》

落合書店　オリオン支店	宇都宮市
落合書店　東武ブックセンター	宇都宮市
新星堂	宇都宮市
アムス・ブックセンター	宇都宮市
ブックランド雀宮	宇都宮市
ブックランドダックス	宇都宮市
アルタ１２３	宇都宮市
ブックスコスモ	宇都宮市
岡崎書店	足利市
パーム書房	足利市
足利工大	足利市
大塚書店	栃木市
ブックスエスパル	栃木市
チュウリップ　園部店	栃木市
進駸堂　駅ビル店	小山市
黒田書店　小山店	小山市
㈱和光堂　小山店	小山市
ブックスリード	小山市
ダイセイコー　小山店	小山市
㈲雄文堂書店	塩谷郡高根沢町

《群馬県》

煥乎堂	前橋市
前橋西武ブックセンター	前橋市
サカモト書店	前橋市
ブックスタイヨー	前橋市
群大生協　荒牧店	前橋市
学陽書房	高崎市
ミスズヤ書店	桐生市
㈾白木屋書店	桐生市
㈲さとう書店	桐生市
群大生協　桐生店	桐生市
新井書店	伊勢崎市
書店文左衛門	伊勢崎市
ナカムラヤ	太田市
共栄ブックセンター	太田市
関声堂書店	館林市
藤岡戸田書店	藤岡市
ヨコヤマ	富岡市
㈲大泉書店	邑楽郡大泉町
ブックス丘	邑楽郡邑楽町

《埼玉県》

㈱紀伊國屋書店　川越丸広店	川越市
黒田書店　川越店	川越市
吉田謙受堂	川越市
マインブックセンター	川越市
㈱花鳥書房	熊谷市
チサンブックセンター熊谷	熊谷市
㈱岩渕書店	川口市
五光書店	川口市
㈱須原屋	浦和市
須原屋　コルソ店	浦和市
志誠堂　南浦和店	浦和市
ひかり書房	浦和市
富士見書房	浦和市
㈱押田謙文堂	大宮市
五番館	大宮市
新栄堂　大宮店	大宮市
西友　東大宮	大宮市
島崎文教堂　所沢店	所沢市
いけだ書店　所沢店	所沢市
パーク書房	所沢市
白樺書房	所沢市
パルコ　新所沢店	所沢市
丸善アシーネ　所沢	所沢市
田中一誠堂	飯能市
ブックテラス　マルトミ	岩槻市
須原屋	春日部市
文教堂　狭山店	狭山市
奥沢書店	鴻巣市
須原屋	蕨市
㈱志誠堂	蕨市
田中一誠堂　入間店	入間市
ふじさわ書房	入間市
そやま書林	入間市
島崎文教堂　入間店	入間市
㈱アサミ	入間市
西友　朝霞店	朝霞市
新星堂　志木店	志木市
㈲タナブックス	新座市
金子本店	八潮市
田中一誠堂　日高店	入間郡日高町
昭文堂書店	入間郡鶴ケ島町
吉田書店	大里郡花園町

《千葉県》

キディランド　千葉店	千葉市
中島書店	千葉市
多田屋　稲毛駅前店	千葉市
朝日堂書店	千葉市
千葉大生協	千葉市
千葉工大	千葉市
トミーの本	千葉市
改造社	千葉市
ブックセンターフィールド	千葉市
青春書店	市川市
ブックセンター　弘文館	市川市
西武百貨店ブックセンター	船橋市
紀伊國屋書店　船橋店	船橋市
三省堂書店　西船橋店	船橋市
旭屋書店　船橋店	船橋市
㈲ときわ書房	船橋市
東邦大生協	船橋市
ブックセンター木更津	木更津市
松田屋　木更津店	木更津市
辰正堂	松戸市
堀江良文堂	松戸市
多田屋　サンピア店	東金市
芳林堂書店　津田沼店	習志野市
峰文堂　イトーヨーカ堂店	習志野市
ブックス津田沼	習志野市
昭和堂	習志野市
新星堂　柏店	柏市
浅野書店	柏市
㈲研文社書店　五井支店	市原市
ブンキョードー八千代台店	八千代市
石川春光堂	我孫子市

東京都

プレスセンター丸善店	千代田区
三省堂書店	千代田区
書泉グランデ	千代田区
丸善　御茶の水店	千代田区
旭屋書店　水道橋店	千代田区
東京堂書店	千代田区
廣翠堂書店	千代田区
二六堂　秋葉原店	千代田区
前田書林	千代田区
明正堂　秋葉原店	千代田区
二六堂書店　岩本町店	千代田区
廣翠堂書店	千代田区
電気大生協	千代田区
図書出版販売　改造社書店	中央区
八重洲ブックセンター	中央区
東京旭屋書店	中央区
丸善本店	中央区
雄峰堂書店　新橋店（ＮＳ店）	港区
芝工大生協	港区
芳林堂書店　高田馬場店	新宿区
新星堂　ＮＳビル店	新宿区
マルショウブックス	新宿区
福家書店　野村ビル	新宿区
東京理科大学生協	新宿区
中大理工学部	文京区
明正堂　上野中通店	台東区
リブロ　浅草店	台東区
リブロ　錦糸町店	墨田区
新栄堂　駅ビル店	江東区
明屋書店　五反田店	品川区
ソーブン堂書店	品川区
大平堂書店	品川区
西友　大森店	品川区
明屋　東五反田店	品川区
恭文堂書店	目黒区
三省堂　自由ガ丘店	目黒区
竜文堂書店	大田区
栄松堂書店　蒲田店	大田区
ヤマト書房　サンカマタ店	大田区
ＫＡＤＯＹＡ　ＡＣＴ４	大田区
文芸書林	世田谷区
㈱紀伊國屋書店　玉川高島屋店	世田谷区
甲文堂書店	世田谷区
旭屋書店　渋谷店	渋谷区
紀伊國屋書店　渋谷店	渋谷区
三省堂渋谷店	渋谷区
大盛堂書店	渋谷区
渋谷書店	渋谷区
明屋書店	中野区
ブックセンター・荻窪	杉並区
広和書店	杉並区
荻窪八重洲ブックセンター	杉並区
三省堂　パルコ店	豊島区
旭屋書店　池袋店	豊島区
芳林堂書店	豊島区
西武ブックセンター	豊島区
新栄堂　アルパ店	豊島区
立教学院事業部	豊島区
武蔵Ｂ．Ｃ　要町店	豊島区
㈱集文堂	荒川区
近代書店	足立区
㈲足立石川書店	足立区
好文堂	足立区
くまざわ本店	八王子市
三成堂書店	八王子市
鉄生堂書店	八王子市
㈱明隣堂	八王子市
ヤマト書店	福生市
オリオン書房　ウィル店	立川市
ブックセンターリブレ　立川若葉町	立川市
紀伊國屋書店　吉祥寺店	武蔵野市
パルコブックセンター・吉祥寺	武蔵野市
修文堂	武蔵野市
ブックス　タマ	青梅市
武蔵屋書店	青梅市
西友河辺店	青梅市
真光書店	調布市
電通大生協	調布市
真光書店（南口店）	調布市
久美堂	町田市
久美堂　小田急店	町田市
文教堂　成瀬店	町田市
久美堂　ハンズ店	町田市
島崎文教堂　小金井店	小金井市
万渓堂書店	小平市
三省堂　日野店	日野市
三成堂書店　国分寺店	国分寺市
東西書店	国立市
増田書店	国立市
正育堂	保谷市
野口屋書店	保谷市
福生西友	福生市
くまざわ書店　永山店	多摩市
くまざわ書店　桜ケ丘店	多摩市
くまざわ書店　丘の上プラザ	多摩市
住吉書房稲城長沼店	稲城市
みずほ書店	瑞穂町
武蔵ブックセンター	瑞穂町
ブンカトー	羽村町
ヨムヨム羽村店	羽村町

神奈川県

西友　二俣川ブックセンター	横浜市旭区
そごうブックセンター	横浜市西区
慶大日吉生協	横浜市港北区
ルミネ有隣堂東口店	横浜市西区
有隣堂　西口店	横浜市西区
㈱栄松堂書店　相鉄ジョイナス店	横浜市西区
有隣堂　トーヨー地下街店	横浜市西区
有隣堂　伊勢佐木店	横浜市中区
リーブル書房	横浜市金沢区
住吉書房　大倉山根店	横浜市港北区
㈲山村書店　本店	横浜市港北区
有隣堂　戸塚店	横浜市戸塚区
㈲川野書店	横浜市戸塚区
美津乃	横浜市戸塚区
㈾人生堂書店	横浜市港南区
鎌倉書房	横浜市旭区
㈲ウエシゲ　書籍部	横浜市緑区
㈲島崎文教堂　市ケ尾店	横浜市緑区
東弘書房	横浜市緑区
島崎文教堂　（市ケ尾店）	横浜市緑区
大塚　百合ケ丘駅ビル店	川崎市麻生区
中原ブックランド柿生店	川崎市麻生区
そごうブックセンター　登戸店	川崎市多摩区
川崎フジ書店	川崎市
文学堂本店	川崎市川崎区
中原ブックランド	川崎市中原区
㈱ルビコン書房	川崎市中原区
そごうブックセンター　小杉店	川崎市中原区
住吉書房　鷺沼店	川崎市高津区
島崎文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　上作店	川崎市高津区
ブックセンター文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　宮前平店	川崎市高津区
ブックスリード	川崎市多摩区
住吉書房　東急店	川崎市宮前区
平坂書房　ＷＡＬＫ店	横須賀市
サクラ書店　紅谷町店	平塚市
島崎文教堂　四之宮店	平塚市
鎌倉書店	鎌倉市
大船書房	鎌倉市
文教堂　鎌倉店	鎌倉市
有隣堂　藤沢店	藤沢市
静雲堂書店	藤沢市
静雲堂　ヨーカ堂店	藤沢市
文教堂　六会店	藤沢市
リブロ藤沢店	藤沢市
八小堂書店	小田原市
伊勢治書店	小田原市
川上書店	茅ヶ崎市
㈲鶴ケ台長谷川書店	茅ヶ崎市
川上書店　ルミネ店	茅ヶ崎市
文教堂　相模大野店	相模原市
ブックス・ヤマト　サガミハラ	相模原市
カクタイ書店	相模原市
文教堂（星ケ丘店）	相模原市
タイラ書店	秦野市
有隣堂　厚木店	厚木市
内田屋書房　駅前店	厚木市
石村集文堂　駅ビル店	厚木市
ブックス・オオトリ	大和市
伊勢原書店	伊勢原市
アマダ書店	伊勢原市
島崎文教堂　城山店	津久井郡城山町
文教堂　平塚店	大磯町

新潟県

紀伊國屋書店　新潟店	新潟市
北光社	新潟市
萬松堂書店	新潟市
新大生協	新潟市
文信堂	新潟市
覚張書店　大手通店	長岡市
㈱ブックセンター長岡	長岡市
ブックセンターオオシマ	長岡市
野島ジャスコ店	新潟市
㈱渡甚　なるす店	柏崎市
高琳堂書店	柏崎市
押野見書店	見附市
藤波書店	栃尾市
文栄堂	新井市
ブックスタケウチ	白根市
上越図書販売	上越市
まるはん書店	北蒲原郡松原町
鈴屋書店	中蒲原郡松村町

富山県

宮田書店	富山市
清明堂	富山市
㈱中田図書販売（ブックスなかだ）	富山市
ブックスなかだ　豊田店	富山市
清明堂　城南店	富山市
山口書店	富山市
中田図書　中央通り店	富山市八尾町
ブックスなかだ　ヤマムロ店	富山市
友信堂	富山市
寺町ブックセンター	富山市
文苑堂　横田店	高岡市
ブックスなかだ　魚津店	魚津市
ブックスなかだ　氷見店	氷見市
上野書店	砺波市
ＢＯＯＫＳ　ヤマゲン	下新川郡入善町
マツザキ書店	婦負郡入尾町
橋本書店	西礪波郡福光町

石川県

うつのみや　片町店	金沢市
金沢大学生協	金沢市
丸善　金沢支店	金沢市
森井書店	金沢市
王様の本　入江店	金沢市
北国書林　香林坊	金沢市
エバラブックセンター	金沢市
現代書房	金沢市
うつのみや　小松ルート８店	小松市
王様の本　松任店	松任市
王様の本	石川郡野々市町
ブックストアペパ	石川郡野々市町

福井県

勝木書店	福井市
勝木書店　ベル店	福井市
品川ピア店	福井市
㈱ひまわり書店	福井市
勝木書店　二宮店	福井市
勝木書店　敦賀店	敦賀市
平和書店　武生店	武生市

尚文堂書店	小浜市
勝木書店　鯖江店	鯖江市

《山梨県》

柳正堂書店	甲府市
甲府書房	甲府市
西武ブックセンター　甲府店	甲府市
天真堂書店	山梨市
第一堂書店	北都留郡上野原町

《長野県》

平安堂　長野店	長野市
西沢書店	長野市
ＢＯＯＫ　ＢＯＸ	長野市
鶴林堂書店	松本市
遠兵	松本市
井上百貨店　高美店　書籍部	松本市
ジャスコ東松本店	松本市
チュウシン堂	松本市
信州大学生協	長野市
西沢書店	上田市
上田西武	上田市
Ｂｏｏｋ　Ｂｏｘ塚田店	上田市
鶴林堂　三井店	岡谷市
笠原書店	岡谷市
ブックプラザ博信堂	諏訪市
平安堂　須坂店	須坂市
花谷書店	小諸市
西沢書店　東部店	伊那市
鶴林堂　茅野塚原店	茅野市
㈱神田堂	塩尻市
カクナカ書店	塩尻市
湖林書房	諏訪郡下諏訪町
平安堂　諏訪店	諏訪郡下諏訪町
ほたる書房	上伊那郡辰野町
中村書店	埴科郡戸倉町
高橋書店	小県郡東部町

《岐阜県》

自由書房	岐阜市
栄文堂	岐阜市
岐阜大学生協	岐阜市
東文堂　大垣店	大垣市
大洞堂岐阜大バイパス店	大垣市
大洞堂ブックス２５８	大垣市
東文堂　駅前店	大垣市
三洋堂　多治見店	多治見市
三洋堂　関店	関市
三洋堂　美濃加茂店	美濃加茂市
ルート２１　大洞堂	各務原市
三洋堂　可児店	可児市
自由書房ブックセンター	羽島郡岐南町
大洞堂　垂井店	不破郡垂井町
水穂書店	本巣郡穂積町
岐阜書房	本巣郡穂積

《静岡県》

吉見書店	静岡市
静岡谷島屋	静岡市
江崎書店	静岡市
江崎書店　パルシェ店	静岡市
㈲うぐいすや	静岡市
谷島屋　流通通り店	静岡市
ノア書房	静岡市
谷島屋	浜松市
文泉堂書店	浜松市
ブックセンターサーラ	浜松市
丸善書店	浜松市
明開堂書店	浜松市
谷島屋　名店ビル店	浜松市
杉本書店	浜松市
谷島屋　中沢店	浜松市
谷島屋　イニチボウル店	浜松市
稲勝書店（篠原店）	浜松市
㈱吉野屋	沼津市
マルサン書店　宝塚店	沼津市
フジ書店	三島市
文華堂	富士市
江崎書店　磐田店	磐田市
焼津谷島屋	焼津市
焼津谷島屋　（登呂田店）	焼津市
レンジャック　オガタ書店	掛川市
ブックハウス浜北	浜北市
長屋書店	田方郡大仁町

《愛知県》

ちくさ正文館	名古屋市千種区
池下三洋堂	名古屋市千種区
名古屋大学生協	名古屋市千種区
栄進堂　星ケ丘店	名古屋市千種区
千種栄進堂	名古屋市千種区
正文館書店	名古屋市東区
㈱栄進堂書店	名古屋市北区
大阪屋書店	名古屋市北区
日進堂書店　名西店	名古屋市西区
鎌倉文庫本店	名古屋市中村区
三省堂書店　名古屋店	名古屋市中村区
星野書店　近鉄ビル店	名古屋市中村区
㈱近鉄星野書店	名古屋市中村区
日進堂書店　上前津店	名古屋市中区
丸善ブックメイツセントラルパーク	名古屋市中区
名工大生協	名古屋市昭和区
杁中三洋堂　本店	名古屋市昭和区
日進堂書店	名古屋市瑞穂区
日進堂書店　桜山南店	名古屋市瑞穂区
丸善　旭大学	名古屋市瑞穂区
泰文堂	名古屋市熱田区
泰文堂　日比野店	名古屋市熱田区
小幡三洋堂	名古屋市守山区
三洋堂書店　鳴海店	名古屋市緑区
白樺書房　西店	名古屋市名東区
精文館書店	豊橋市
正文館書店　シビコ店	岡崎市
アオイ書店　ハシラ店	岡崎市
カルコスＢＯＯＫＳ	一宮市
文泉堂書店	一宮市
浅井書店	一宮市
一真堂　駅西店	一宮市
中島書店	一宮市
瀬戸ブックセンター	瀬戸市
春広堂　末広店	瀬戸市
三洋　ヒシノ書店	瀬戸市
三洋堂書店　勝川店	春日井市
中部大学売店	春日井市
世賜堂	豊川市
ニシキヤ書店	豊川市
本の精文堂	豊川市
へきなん書房	碧南市
三洋堂書店　刈谷店	刈谷市
㈱明文堂書店	刈谷市
鈴彦書店	豊田市
原田屋	豊田市
三洋堂　若林店	豊田市
精文館　生協店	豊田市
ブックスアスナロ	安城市
一清堂書店	西尾市
黒部書店	西尾市
海雲堂書店	蒲郡市
十一屋　犬山店	犬山市
三洋堂　小牧店	小牧市
マルセイ駅前店	稲沢市
ブックショップ２１０１	稲沢市
桂書房	海部郡

《三重県》

文化センター白揚	四日市市
シェトワ白揚	四日市市
新光堂　松本店	四日市市
古川書店	伊勢市
古川書店　御薗店	伊勢市
別所書店　船江店	松阪市
別所書店　名張店	名張店
古川書店　渡会橋店	度会郡小俣町

《滋賀県》

西武百貨店	大津市
リブロ西武ブックセンター大津	大津市
太田書店	彦根市
Ａコープ河瀬書店	彦根市
竹内書店	長浜市
文栄堂	八日市市
平和堂書店　草津店	草津市
平和書店　守山店	守山市
守山文庫	守山市
ブックプラザ三宝堂	甲賀郡甲西町
ブンペイ堂	蒲生郡

《京都》

立命館大学生協書籍部	京都市北区
アオキ書店	京都市上京区
同志社大生協書籍部	京都市上京区
工繊大学生協	京都市左京区
㈱オーム社書店関西	京都市中京区
京都駸々堂　ポルタ店	京都市下京区
京都書院　高島屋書籍売店	京都市下京区
恵文社　西大路店	京都市南区
みつや書店	京都市伏見区
ブックセラーモム	京都市山科区
桐村好文堂	福知山市
ブックスアスカ	舞鶴市
ムクボ文明堂	宮津市
文明堂	舞鶴市
エンゼル書房	亀岡市
ビブロス亀岡	亀岡市
リーブル京都　長岡京店	長岡京市

《大阪府》

紀伊國屋書店　梅田店	大阪市北区
旭屋書店　本店	大阪市北区
オーム社書店関西　大阪店	大阪市北区
西日本書店	大阪市北区
駸々堂書店　京橋店	大阪市都島区
ブックス京橋	大阪市都島区
弘文堂書店	大阪市天王寺区
ナンバブックセンター	大阪市南区
旭屋書店　なんば店	大阪市南区
松原書店　サヤマ	大阪市南区
福家書店　心斉橋店	大阪市南区
大阪工大生協	大阪市旭区
旭屋書店　あべの店	大阪市阿倍野区
ユーゴー書房	大阪市阿倍野区
河野書店	大阪市淀川区
大阪府立大学生協	堺市
大阪大生協　豊中	豊中市
アシーネ池田店	池田市
イケダブックス本店	池田市
イケダブックス支店	池田市
関西大生協	吹田市
ブックストア勝田	高槻市
神戸ブックス西武　高槻店	高槻市
旭屋書店　京阪守口店	守口市
旭屋書店　枚方店	枚方市
豊臣書店	茨木市
西武　八尾店　㈱リブロ	八尾市
ロワード・リーブル	富田林市
ブックスモトランド	寝屋川市
電気通信大生協	寝屋川市
近畿大学生協	東大阪市

《兵庫県》

㈲香山書店	相生市
ユーカリ南天荘	神戸市灘区
日東館書林	神戸市中央区
海文堂書店	神戸市中央区
丸善　神戸支店	神戸市中央区
ジュンク堂書店　サンパル店	神戸市中央区
流泉書房	神戸市中央区
三上尚文堂	姫路市
新興書店	姫路市
誠心堂　駅前支店	姫路市
姫路　明屋書店	姫路市
ぶっくあおやま	姫路市
おきな書房	尼崎市
文栄堂書店	明石市
豊臣書店	西宮市
ＢＯＯＫＳ　成錦堂	洲本市
大利昭文堂	芦屋市
明屋書店　加古川店	加古川市
ミナ書房三木店	三木市

《和歌山県》

ブックアベニュー紀州屋	和歌山市
ブックスＶＡＮ	海南市
ブックス上野	田辺市
あおい書店	田辺市
本とレコード　アーク２	田辺市

《鳥取県》

富士書店	鳥取市
富士書店	鳥取市
今井書店　本通店	米子市
今井書店　皆生店	米子市

《島根県》

千鳥書房	松江市
㈱園山書店	松江市
今井書店	松江市
松江　今井書店	松江市
フタバ　乃木駅前店	松江市
だいこくや書店	浜田市
㈲カメタニ書店	出雲市
サンプラザマルシン書籍部	益田市

《岡山県》

紀伊國屋書店　岡山店	岡山市
黎明書院	岡山市
アシーネ　岡山店	岡山市
細謙社　平島店	岡山市
堀川書店	岡山市
優文堂　昭和町店	倉敷市
松島書房	倉敷市
笹沖書店	倉敷市
㈲エビスヤ書店	倉敷市
ブックセンター笹沖	倉敷市
ブック・スクェア啓文社	倉敷市
大橋書店　笹沖店	倉敷市
大橋書店　千鳥店	倉敷市
ザ・ブックス	倉敷市
久保書店	津山市
開進堂津山店	津山市
グリーンブックミヤワキ	玉野市
大豊堂　井原店	井原市

《広島県》

紀伊國屋　広島店	広島中央区
金正堂	広島中央区
みどり書店	三原市
啓文社	尾道市
マルコシ書店	尾道市
啓文社　ニチイ店	尾道市
あすなろ書店	福山市
ブックシティ啓文社	福山市
ブックセンター下山	三次市
アオイ啓文社	東広島市
広島大学工学部	東広島市
大豊堂書店	福山市

《山口県》

中野書店	下関市
青山堂	下関市
ブックス上野	下関市
㈲京屋書店	宇部市
文栄堂	山口市
福島書店	防府市
富永書店	岩国市
花田書店	新南陽市

《徳島県》

小山助学館　大学前店	徳島市
小山助学館	徳島市
㈲森住　丸善	徳島市
小山助学館　東口店	徳島市
小山助学館　バイパス店	徳島市
小山助学館　鳴門店	鳴門市
宮脇書店　鳴門店	鳴門市
堀部書店	三好郡池田町

《香川県》

宮脇書店	高松市
松岡書店	高松市
宮脇書店　今里店	高松市
宮脇書店　丸亀店	丸亀市
宮脇書店　坂出店	坂出市
宮脇書店　観音寺店	観音寺市
タケウチ	観音寺市
香川書店	香川町

《愛媛県》

㈱明屋書店　本店	松山市
明屋書店　大街道店	松山市
紀伊國屋書店　松山店	松山市
アカデミア　明屋書店	松山市
松山商大生協	松山市
明屋書店　石井店	松山市
愛媛大学生協　書籍部	松山市
明屋書店　平井店	松山市
明屋書店　新居浜店	新居浜市
みつば書店	松山市
マスヤ	今治市
明屋書店　宇和島店	宇和島市
文宝堂書店	八幡浜市
マスヤ書店	西条市
セイワ書店	東予市

《高知県》

金高堂書店	高知市

《福岡県》

九州工業大学生協	北九州市戸畑区
明屋小倉店	北九州市小倉南区
宗文堂	北九州市門司区
小倉宗文堂	北九州市小倉北区
ナガリ書店	北九州市小倉北区
井筒屋	北九州市小倉北区
旭屋書店	北九州市八幡西区
白石書店	北九州市八幡西区
金文堂アニマート原	福岡市早良区
金進堂	福岡市東区
金修堂	福岡市東区
金文堂　朝日ビル店	福岡市博多区
博多・寿屋　月隈店	福岡市博多区
リーブルテンジン	福岡市博多区
はくと書房空港通り店	福岡市博多区
福岡金文堂本店	福岡市中央区
紀伊國屋書店　福岡店	福岡市中央区
りーぶる天神	福岡市中央区
金文堂　大橋店	福岡市南区
金善堂書店	大牟田市
菊竹　金文堂	久留米市
エマックスたがみ	久留米市
㈱本のアニマート	久留米市
ブックス紀乃国屋	飯塚市
ＢＯＯＫリード	飯塚市
バイパスイン　キリアケ	八女市
ブックス　あべにゅう	筑後市
明屋書店　春日店	春日市
パルイン金修堂	太宰府市
はくと書房	粕屋郡志免町

《佐賀県》

金華堂書店	佐賀市
油屋バイパス店	鳥栖市
隆泉堂　オオツボ店	伊万里市
田尻本店	小城郡小城町

《長崎県》

好文堂	長崎市
総合科学大学　書籍部	長崎市
くさの書店　住吉店	長崎市
メイコウドウタラミ店	長崎市
金明堂書店	佐世保市
博文堂書店	佐世保市
博文堂書店　京町店	佐世保市
ブックマート諫早	諫早市

《熊本県》

ＢＯＯＫＳ　まるぶん	熊本市
長崎書店	熊本市
紀伊國屋熊本店	熊本市
２００１チカミテン	熊本市
金龍堂	人吉市
サンロード明屋書店	人吉市

《大分県》

晃星堂書店	大分市
明屋　高城店	大分市
明屋　別府店	別府市
パルコブックセンター　大分店	大分市

《宮崎県》

寿屋　宮崎店	宮崎市
田中書店	宮崎市
ＢＯＯＫＳ田中	宮崎市
中央田中書店	宮崎市
鶴岡神宮駅前店	宮崎市
田中書店　妻ケ丘本店	都城市
田中書店　ミノハラ店	都城市
ブックス丸善	延岡市
丸善書房	延岡市
明屋書店　日向店	日向市
栄光堂　ユニード店	日向市

《鹿児島県》

ブックスみすみ　２号店	鹿児島市
鹿児島大学生協　書籍部・中央店	鹿児島市
春苑堂ブックプラザ	鹿児島市
ブックス銀座	鹿児島市
金海堂	鹿児島市
金海堂　中洲店	鹿児島市
金海堂　谷山店	鹿児島市
ブックセンターエース	鹿児島市
ブックスみすみ専門店	鹿児島市
ＢＯＯＫＳ　ＫＥＩＯ	鹿屋市
塩満書店　隼人店	姶良郡隼人町

《沖縄県》

上州書店マキシー・ブックセンター	那覇市
安木屋　本社	那覇市
博文館書店	名護市



マイケル君（ファミっ子大作戦に出演中）

TVフィルターFSII「ファミっ子大作戦」TV番組に使用される!!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

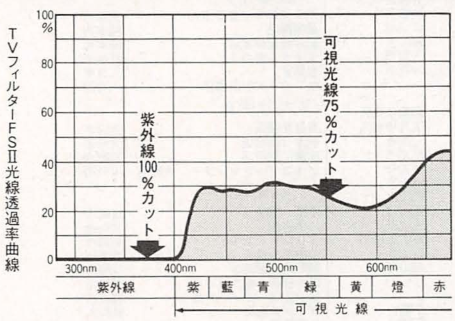
マイケル君



※画面上部にTVフィルターFSIIを使用

大好評！半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK！効果なければ返品自由!!



※小売店の皆様へ
すごい売れ行き！販売店募集中!! お問合せは、06-303-4152まで

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ！

材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定　価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSII
を申し込みます
希望する型名（　）
● 郵便番号・住所
● 氏名・印・年令
● 電話番号

40円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1・9・15
サンクレストJ・P・M係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
㈱サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日／日・祭日 午前10時～午後6時
大阪 平日／午前9時～午後7時
大阪 日・祭日／午前9時～午後6時

MELON

AOYAMA CG SCHOOL

いつも考えてる。



新しい使い方。

進化し続ける道具、CG(コンピュータグラフィックス)は、殻を破り新しい使い方を考えてくれる人材を求めています。

メロンは、CGを道具とするデザイナー、ディレクター、アーティストを養成する学校です。

63年度生募集中

- 昼間部(週5日、2年間)
  CG、CAD、NEW MEDIA全12コース
- 夜間部(週2日、6ヵ月／1年間)
  デザイン、CAD他マンツーマン指導
- サンデー講座「プロの眼」
  毎月第4日曜日、参加費1,000円

説明会毎日／入学案内書無料

学校法人 ACC藝術学院

MELON

青山コンピュータグラフィックススクール

〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1

☎03-379-8100(代)

資料請求 BM 4

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド3-9-6
(株)メディアショップ
ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキて、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA



- PC-8801MA
  ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能、強力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 316,000円

商品番号 158	一括払価格 238,000円
24回	初回 11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・8,100円×35回

NEC PC-8801FA



- PC-8801FA
  鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 157	一括払価格 218,000円
24回	初回 11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・7,400円×35回

富士通 FM77AV40EX



- FM77AV40EX
  26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- FMTV-154
  カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 306,000円

商品番号 173	一括払価格 210,000円
24回	初回 11,100円・10,200円×23回
36回	初回 9,800円・7,100円×35回

富士通 FM77AV20EX



- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能。究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

商品番号 163	一括払価格 150,000円
24回	初回 7,600円・7,300円×23回
36回	初回 6,000円・5,100円×35回

NEC PC-9801VX21



- PC-9801VX21
  OAからFA/LAまで広範囲な分野をカバーする高機能、定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
- PC-KD854
  アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格 522,800円

商品番号 156	一括払価格 350,000円
24回	初回 18,500円・17,000円×23回
36回	初回 14,000円・11,900円×35回

NEC PC-9801UX21



- PC-9801UX21
  最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット
- PC-KD854
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 437,800円

商品番号 159	一括払価格 330,000円
24回	初回 18,100円・16,000円×23回
36回	初回 13,900円・11,200円×35回

SHARP X1 turbo Z



- CZ-880C
  アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載。創造力をかきたてるアートスタジオ。
- CZ-830D
  14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 316,000円

商品番号 172	一括払価格 198,000円
24回	初回 10,860円・9,800円×23回
36回	初回 8,040円・6,700円×35回

SHARP パソコンテレビ X1 G Model30

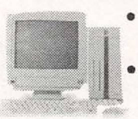


- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 128,000円
24回	初回 7,160円・6,200円×23回
36回	初回 6,940円・4,300円×35回

SHARP X68000



- CZ-600C
  一新されたクオリティ＆フォルム 夢を組えたパーソナルワークステーション
- CZ-600D
  高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 498,800円

商品番号 166	一括払価格 特別価格
24回	初回 18,860円・17,900円×23回
36回	初回 15,140円・12,500円×35回

SHARP X1 turbo Z II



- CZ-881C
  NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 289,600円

商品番号 164	一括払価格 特別価格
24回	初回 11,460円・11,100円×23回
36回	初回 10,940円・7,700円×35回

SHARP X1 turbo III

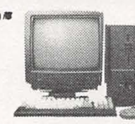


- CZ-870C
  大容量1Mバイト5 FDD2基内蔵 JIS第2水準漢字ROM標準装備。システム・ユーザー辞書機能
- CZ-870D
  標準 高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 178,000円
24回	初回 10,460円 8,600円×23回
36回	初回 8,940円・6,000円×35回

SHARP X1 twin



- CZ-830C
  X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機。
- CZ-830D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 165	一括払価格 特別価格
24回	初回 7,760円・7,700円×23回
36回	初回 8,840円・5,300円×35回

パナソニック MSX2 パソコン

●FS-A1F	標準価格	54,800円
	特価	45,000円
●FS-A1MK2	標準価格	29,800円
	特価	25,000円

SONY HITBIT MSX2 パソコン

●HB-F1XD	標準価格	54,800円
	特価	45,000円
●HB-F1II	標準価格	29,800円
	特価	25,000円

NEC 日本語シリアルプリンタ

- PC-PR201F2

標準価格 158,000円

商品番号 129	一括払価格 108,000円
24回	初回 6,760円・5,200円×23回
36回	初回 6,840円・3,600円×35回

- PC-PR201H2

標準価格 245,000円

商品番号 132	一括払価格 168,000円
24回	初回 10,260円・8,100円×23回
36回	初回 7,140円・5,700円×35回

SONY HITBIT PRO MSX2



- HB-F900
  余裕で楽しめる256KバイトのメインRAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 118,000円
24回	初回 6,960円・5,700円×23回
36回	初回 5,140円・4,000円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
  連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時) 基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K。ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回 5,630円・5,300円×23回
36回	初回 4,570円・3,700円×35回

周辺機器　この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800 特価¥38,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800 特価¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,800 特価¥20,000
NEC ビデオアートボード:PC-8801-17 定価¥49,800 特価¥42,000	NEC サウンドボードII:PC-8801-24 定価¥39,800 特価¥34,000	NEC 熱転写プリンタ:PC-PR101TL 2 定価¥83,800 特価¥67,000
NATIONAL A1ディスクFS-FD1A 定価¥39,800 特価¥34,000	NATIONAL A1ワープロFS-PW1 定価¥49,800 特価¥42,000	SONY ディスクドライブHBD-20W 定価¥44,800 特価¥38,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

▶新発売シャープX-68000ACE-HD 予約受付中!

ポニーキャニオン ショッピングクラブ

キミは自宅で電話をするだけ。
いつでも気軽に、カンタンに、おもしろゲームが買える！
話題の人気商品ばかりを選んで、
いち早くキミにお届けしちゃうぞ！

ZANAC ザナック



シューティング・ゲームの
傑作!!

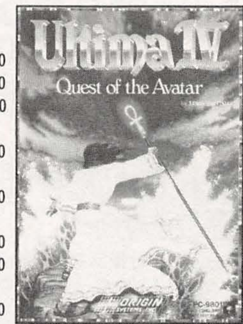
ある惑星上で発見されたイコンを破壊したために作動した機械化防衛システムを止めろ！ キミは地球の危機を救うため最新型戦闘攻撃機ザナックで出撃した！

- ● MSX 用 R49X5093 ￥4,900
  (8KB以上のRAMで作動します)
- ● MSX2 メガROM 用オリジナル版 R58Y5093 ￥5,800
  (64KB以上のVRAMが必要です)

Ultima IV ウルティマ

究極のR.P.G.！

アメリカで1年間販売実績No.1のR.P.G.がコレ。ウルティマ・シリーズは日本のほとんどのR.P.G.に影響を与えた傑作。まさに究極の名にふさわしいゲームだ！



●PC-9801シリーズ用
5"2HD F98F5551 2枚組 ￥9,800
5"2DD M98F5551 3枚組 ￥9,800
3.5"2HD L118F5551 2枚組 ￥11,800
●PC-8801mkⅡシリーズ用
5"2D M98R5551 5枚組 ￥9,800
●X1/C/turboシリーズ用
5"2D M98J5551 4枚組 ￥9,800
●FM7/77シリーズ用
5"2D M98M5551 5枚組 ￥9,800
3.5"2D L118M5551 5枚組 ￥11,800
● MSX2 用
3.5"2DD L118Y5551 3枚組 ￥11,800
(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

MSX はアスキーの商標です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

電話1本で、おもしろゲームをキミに！

お電話でのお申し込みは、フリーダイヤルでどうぞ！

全国どこからでも、通話料が無料です。

フリーダイヤル **0120-111-326**
(ダイヤル後、つながるまで5〜6秒お待ちください)

または **03-258-5566**

受付時間：日曜・祝祭日をのぞく毎日、午前9時30分〜午後9時まで

※送料は、本数に関係なく一律300円です。
※お願い：商品の性格上、配送時の破損および誤発送以外は、開封後の返品・交換はご容赦ください。

通信販売のご案内およびお申し込み方法

●現金書留の場合
下の申し込み用紙に必要事項を記入して、下記あてに商品の代金と送料300円をそえてお送りください。

●代金引換の場合
電話か、下の申し込み用紙でお申し込みください。商品お届け時に、商品代金と送料300円をお支払いください。

★18歳未満の方は
保護者の方の承認が必要です。申し込み用紙に印鑑を押してもらってください。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

キリトリ線

注　文　書

ソフト名	パソコン機種	メディアの種類	商品番号	本数	価格
ザナック				本	円
ウルティマⅣ				本	円
※送料は、本数に関係なく一律300円です。		□で囲まれた数字が商品番号です。		合計金額	円

フリガナ 住所 〒□□□-□□	道都 府県	群区 市	荘 方		号
フリガナ 氏名 　　㊞	年齢	歳	職業		
フリガナ 保護者氏名 　　㊞	電話番号		日付		

楽しいゾ！テクノの春はイベントいっぱい！

その1 テクノ名古屋 シミュレーションゲーム ソフトフェア '88

開催日／**3月26日**(土)・**27日**(日)
AM **10：00**▶PM**7：00**

開催場所／テクノ名古屋4F特設会場
協賛／㈱OAアプリケーションズ

ソフトやオリジナルグッズの即売コーナーも……
当日会場で、新作ソフトをご購入又は ご予約の方にはもれなくオリジナルポスターや記念品をプレゼント!!

今話題のシミュレーションゲームソフトハウスが名古屋に集結!!

TECHNO SIMULATION GAME SOFT FAIR '88

- ㈱マイクロキャビン **大戦略** (MS×2用)
- クリスタルソフト㈱ ミスター **Mr.プロ野球** (PC-88シリーズ用)
- チャンピオンソフト **エグゼクティブへの道** (PC98シリーズ用)
- ㈱ティーアンドイーソフト **カリ・ユガの光輝** (PC98シリーズ用) 新作
- ㈱システムソフト **SUPER大戦略** (PC88シリーズ用) 新作
- NCS 日本コンピューターシステム㈱ **ガイフレーム** (PC88・98シリーズ用)
- ㈱光栄 **維新の嵐** (PC98シリーズ用) 新作
- GAMジー・エー・エム **太平洋の嵐** (PC98・88VAシリーズ用)







上記のゲームソフトを常時デモンストレーション中!

その2 TAKERU オリジナルソフト「プロセルピアの誕生」発表会

名古屋地区初開催!

と　き：**3月23日**(水)・**24日**(木)
2日間　AM**10：00**▶PM**5：00**
※3月23日(水)はテクノ名古屋は休まず営業いたします。

ところ：テクノ名古屋4F特設会場

●プロセルピアのプログラマーが、ゲームの攻略法や、魅力を直接大公開いたします。

プロセルピアゲーム大会も同時開催
参加ご希望の方は直接会場で！

協賛／ブラザー工業㈱

その3 MSX・FAN創刊1周年記念イベント「MSXワクワクドリーミン」

記念品がいっぱい！

と　き：**3月29日**(火)
1日限り　AM**10：00**▶PM**5：00**

ところ：テクノ名古屋4F 特設会場

■最新ゲームソフト紹介コーナー
話題の「アシュギーネ」他、新作ソフト・グッズを展示・即売いたします。

■コナミ・ゲーム大会
「THEプロ野球・激突ペナントレース」「ハロディウス」のゲーム大会を開催 ※参加ご希望の方は直接会場で！

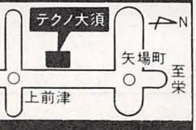
主催／徳間書店インターメディア㈱
協賛／松下電器産業㈱・コナミ㈱

テクノ名古屋



〒450 名古屋市中村区名駅四丁目22－21
☎(052)**581－1241** P 200台収容 立体駐車場完備
■営業時間/AM10：00～PM7：00 ■定休日/毎週水曜日

3月17日(木) 〈朝10時〉
テクノ名古屋に続く、パソコン情報発信基地が誕生!!
テクノ大須オープン



EIDEN COMPUTER FORUM
TECHNO
名古屋・豊橋

TAKERU

通販しないとおくれるぞっ!!



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

タケルオリジナル

リーザ新登場

タケルの独自ソフト／安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU 価格	ソフトハウス	対応機種
COSMO聖士LEAZA	アドベンチャー・ロールプレイング	¥5,800	¥4,800	マイクロファクトリー	ⓑ
クリムゾン	ロールプレイング	¥7,800	¥5,800	クリスタルソフト	ⓙⓚ
プロデュース	シミュレーション	¥——	¥4,800	dBソフト	ⓚ
新ベストナインプロ野球'87年版	シミュレーション	¥7,800	¥5,800	アスキー	ⓓMSXII (3.5"2DD)
★HAYATO(隼人)	ロールプレイング	¥5,800	¥4,800	タケルソフト	ⓑⓙⓚ 2ドライブ要
★ジェネシス	ロールプレイング	¥5,800	¥4,000	スクウェア	ⓑ
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥3,200	クリスタルソフト	ⓙⓚ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓐⓑⓙⓚ XIC,D外部ドライブ除
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU 価格	ソフトハウス	対応機種
ガイアの紋章(MSX版)	シミュレーション	¥7,800	¥4,800	NCS	MSXII 3.5"2DD
アドレナリンコネクション	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	ビクター	ⓓ
麻雀狂時代Special	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	マイクロネット	ⓑⓒⓙⓚ
谷川浩司の将棋指南II	テーブルゲーム	¥7,800	¥6,000	ポニー	ⓐⓑ
ガイフレーム	シミュレーション	¥8,200	¥6,800	NCS	ⓓⓔⓕ
ガイフレーム	シミュレーション	¥7,800	¥6,500	NCS	ⓑⓙⓚ
ユーフォリー	アクション・アドベンチャー	¥6,800	¥5,100	システムサコム	ⓙⓚ
マンハッタンレクイエム	アドベンチャー	¥7,800	¥7,000	リバーヒル	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓘⓙⓚ
DIRES	アクション	¥6,800	¥5,100	ボーステック	ⓒMSXII (3.5"2DD)
T.N.T	アクション	¥6,800	¥5,100	ボーステック	MSXII (3.5"2DD)
デスフォース	ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	リバーヒル	ⓘ
Edge(エッジ)	アクション・アドベンチャー	¥9,800	¥5,800	鈴木技研	ⓘ
名監督	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	TDS	ⓔⓕ
レイ・ドック	アクション	¥6,800	¥5,400	T&E	MSXII ⓘ3.5"2DD
地球防衛軍	シミュレーション	¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓑⓚ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓐⓑⓖⓗ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓐⓑⓙⓚ

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

新しく実用ソフトもそろいました!!

ソフト名	TAKERU 価格	ソフトハウス	対応機種
アニメーション/グラフィックツール			
グラフィックアート集Vol1〜5	各¥3,000	ツァイト	ⓓ
「Z'S STAFF KID」「一太郎」「花子」用 花子デザインデータシリーズNo.1〜4 ①マップ日本②ヒューマン③レタリング④マップ世界	各¥6,500	総合ビジネスアシスト	ⓓ
花子の玉手箱1〜2 ①事例集②地図／部品集	各¥3,500	技術評論社	ⓓ
「P1」「スーパー春望」データファイルズVol1・2	¥3,000	dBソフト	ⓑ
スーパーグラフィックエディター(CGマジック)	¥7,000	マイソフトウェア	ⓐⓑ
グラフィックス アニメーション(ROSE)	¥9,000	ファンシーソフト	ⓓ
ワープロ／文例集			
日本語WP「美文」	¥9,800	ジィスクソフトウェア	ⓓ
日本語WP「ファミリーライター」	¥8,800	テクニカルソフト	ⓓ
名文WP350(個人編、ビジネス編) ※一太郎、テラIII世、ユーカラart対応	各¥4,000	ヒーズ・ジャパン	ⓓ
自動文書作成プログラム 「タケル君のお手紙代筆」「タケル君のビジネス代筆」 ※一太郎Ver.1〜3、松86、Nlinja、Queen	各¥6,000	テグレット技術開発	ⓓ
実用ソフト			
STRIKER(システム手帳用)	¥4,800	アツタ商会	ⓓ
リフィルハーモニー(システム手帳用一太郎フォーム集)	¥6,300	SOFT・夢	ⓓⓔ
キー入力を10倍速くする練習用プログラム	¥6,000	技術評論社	ⓓ
P.1用システム手帳リフィル集	¥3,000	dBソフト	ⓐⓑⓒ

注：対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77 ⓙX-1 ⓚX-1ターボ
メディアはMSX、MSXIIがROM、但し、MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング をそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普：453-100-9881

compit sala (ガスビル sala 1F)
コムピット サーラ
〒440 豊橋市白河町100番地

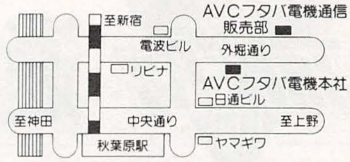
注文書

				ソフト名	メディア	機種	価格
フリガナ							
住所	☎(　　)　　-						
フリガナ							
氏名	様						
年令		職業	日付	合計金額			

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
23年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP

X1シリーズの名機達を破格で提供。



X1ターボZ

8ビット機の傑作

2モードオートスキャンディスプレイとの組合。

CZ-880CB(本体)………¥218,000
CZ-880DB(モニタ)……¥109,800
組合せ合計……………¥327,800

特価 ¥?88,000

お支払例
初¥9,120+¥6,400×35回
初¥9,400+¥5,000×47回

3モードオートスキャンディスプレイとの組合。

CZ-880CB(本体)………¥218,000
CZ-600DB(モニタ)……¥129,800
組合せ合計……………¥347,800

特価 ¥?99,800

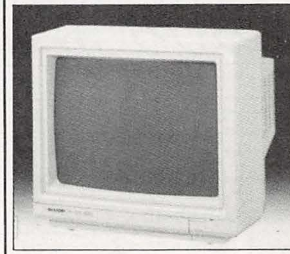
お支払例
初¥9,752+¥6,800×35回
初¥5,940+¥5,400×47回

?内の数字は電話でお問合せ下さい。
但し、0ではありません。

更にお得な情報

安いモニターをお探しの方へ。

CU-14G



標準価格¥49,800を
¥29,800で!
但し、単品購入の場合は現金でお願いいたします。

X1G model 30set



もう一つ待望の価格で。

CZ-822CB(本体)………¥118,000
CZ-820DB(モニタ)……¥ 79,000
組合せ合計……………¥197,800

特価 ¥1?9,800

お支払例
初¥7,664+¥5,300×23回
初¥6,652+¥3,700×35回

?内の数字は電話でお問合せ下さい。
但し、0かも知れません。

X1G model 10





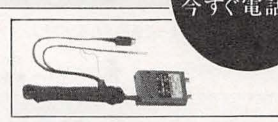
初心者諸君、今すぐ電話を!

RFコンバータ付きだから今あるテレビにつなげば即使用OK。フロッピーディスクドライブ付だから、ソフトも全部使用可。

CZ-820CB(本体)………¥ 69,800
CZ-503F(FDD)…………¥ 49,800
AN-58C(RFモニタ)……¥ 2,980
組合せ合計……………¥122,580

特価 ¥59,800

お支払例
初¥4,574+¥4,500×14回
初¥4,768+¥3,400×19回



モニターまで加えると、

CZ-820CB(本体)…………¥69,800
CZ-503F(FDD)……………¥49,800
CU-14G(モニター)………¥49,800
組合せ合計………………¥69,400

特価 ¥88,000

お支払例
初¥4,940+¥4,300×23回
初¥4,120+¥3,000×35回

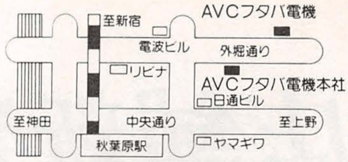
広告に出ていない他の機種についてはお問合せ下さい。
AVC☎03(253)7661

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 23年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

X1F model 10set



CZ-811……¥ 89,800
CU-14G……¥ 49,800
合 計……¥139,600

大特価 ¥59,600

お支払例 ㊓¥10,772+¥10,600×5回
㊓¥ 5,656+¥ 5,500×11回

今すぐ もよりの電話から	
札 幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙 台 022-264-3704	大 阪 06-311-3931
新 潟 0252-75-4175	広 島 082-295-6873
	福 岡 092-481-2494

NEC PC-8801MA



連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。

PC-8801MA‥¥198,000
PC-KD855‥¥ 69,800
合計………¥267,800

特価 ¥203,000

お支払例 ㊓¥10,220+¥ 6,900×35回
㊓¥10,100+¥ 5,400×47回



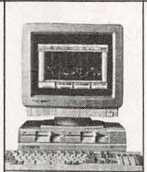
ハイグレードモニタ(ステレオアンプ内蔵、着脱式SP付き)
回転台付属

PC-8801MA‥¥198,000
PC-KD863S¥118,000
合計………¥316,000

特価 ¥240,000

お支払例 ㊓¥10,600+¥ 8,200×35回
㊓¥ 6,500+¥ 6,500×47回

NEC PC-8801FA



ハイグレードモニタとの組合せ。

PC-8801FA‥¥168,000
PC-KD863S¥118,000
合計………¥286,000

特価 ¥217,000

お支払例 ㊓¥10,080+¥ 7,400+35回
㊓¥ 9,500+¥ 5,800+47回



5inch FDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。

PC-8801FA‥¥168,000
PC-KD855‥¥ 69,800
合計………¥237,800

特価 ¥180,000

お支払例 ㊓¥ 6,200+¥ 6,200×35回
㊓¥ 8,400+¥ 4,800×47回

富士通 FM77AV20EX



4096色同時発色が可能、究極のコストパフォーマンスを追求、それでもAVは実力アップ!

FM77AV20EX‥¥128,000
FMTV-152‥¥ 89,800
合計………¥217,800

特価 ¥148,000

お支払例 ㊓¥ 8,520+¥ 5,000×35回
㊓¥ 4,400+¥ 4,000×47回

富士通 FM77AV40EX



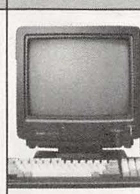
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。

FM-77AV40EX‥¥168,000
FMDPC231‥¥ 89,800
合計………¥257,800

特価 ¥191,000

お支払例 ㊓¥ 9,340+¥ 6,500×35回
㊓¥ 8,600+¥ 5,100×47回

SHARP X1 twin



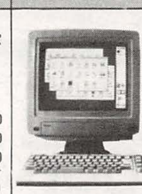
HEシステムを搭載、最上級ゲーム機とパソコンが合体。

CZ-830C‥¥ 99,800
CZ-830D‥¥ 98,000
合計………¥197,800

特価 ¥1?0,000

お支払例 ㊓¥ 7,500+¥ 5,100×35回
㊓¥ 7,000+¥ 4,000×47回

SHARP X68000



20MB大容量メモリ内蔵可能、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-600C‥¥369,000
CZ-600D‥¥129,800
合計………¥499,800

特価 ¥???

激 安……電話でお問い合せ下さい。

NEC PC-88VA



8bit・16bit両用のオールマイティパソコン、ビジネス、ゲーム何でもこい。

PC-88VA‥¥298,000
PC-KD862‥¥ 99,800
合計………¥397,800

特価 ¥298,000

お支払例 ㊓¥12,520+¥10,200×35回
㊓¥11,400+¥ 8,000×47回

SONY MSX2 HB-F1XD



HB-F1がフロッピーをつけ更に機能をUPして新登場。

スピードコントローラや連射ターボ(24発/秒)を内蔵。

標準価格‥¥59,800

特価 ¥46,000

お支払例 ㊓¥ 5,600+¥ 5,000×9回

NATIONAL FS-A1F



第一水準の漢字搭載連射ターボで楽しさ倍増、万能ゲームマシンだ!

MSX2

標準価格‥¥ 59,800

特価 ¥45,000

お支払例 ㊓¥ 5,400+¥ 4,900×9回

SHARP X1 turbo ZII



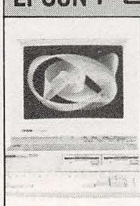
NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C‥¥179,800
CZ-600D‥¥129,800
合計………¥309,600

特価 ¥2?8,000

お支払例 ㊓¥ 9,720+¥ 7,800×35回
㊓¥ 9,700+¥ 6,100×47回

EPSON PC-286U(STD)



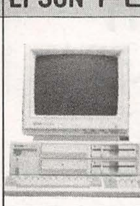
1M/640KB3.5"FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD)¥248,000
PC-286CD‥¥118,000
合計………¥366,000

特価 ¥2?2,000

お支払例 ㊓¥11,480+¥ 8,600×35回
㊓¥ 8,000+¥ 6,800×47回

EPSON PC-286V(STD)



10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用! 1M/640KB5"FDDを2基搭載、HD(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD)¥298,000
PC-286CD‥¥118,000
合計………¥416,000

特価 ¥2?2,000

お支払例 ㊓¥12,080+¥10,000×35回
㊓¥ 8,300+¥ 7,900×47回

NEC PC-9801VX21



処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21‥¥433,000
CU-14AD(SHARP)¥ 84,800
合計………¥517,800

特価 ¥328,000

お支払例 ㊓¥14,720+¥11,200×35回
㊓¥12,800+¥ 8,800×47回

NEC PC-9801UX21



1M3.5"FDD2基内蔵20MBのHDDを内蔵可、最大ユーザーズメモリ16.6Mまで増設可。

PC-9801UX21‥¥348,000
CU-14AD(SHARP)¥ 84,800
合計………¥432,800

特価 ¥318,000

お支払例 ㊓¥12,820+¥10,900×35回
㊓¥ 9,200+¥ 8,600×47回

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ディスプレイ

メーカー	型番	標準価格	販売価格	12回均等	24回均等
NEC	PC-KD855	¥ 69,800	¥ 54,000	¥ 4,995	¥ 2,655
	PC-KD863S	¥118,000	¥ 91,000	¥ 8,418	¥ 4,474
	PC-KD854	¥ 89,800	¥ 63,000	¥ 5,828	¥ 3,098
	PC-KD862	¥ 99,800	¥ 77,000	¥ 7,123	¥ 3,786
SHARP	CZ-600D	¥129,800	¥ ?3,000	¥ 7,678	¥ 4,081
	CZ-820D	¥ 79,800	¥ ?6,000	¥ 4,255	¥ 2,262
	CU-14AD	¥ 84,800	¥ ?8,000	¥ 5,365	¥ 2,852

プリンター

メーカー	型番	標準価格	販売価格	18回均等	24回均等
NEC	PC-PR101E	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 4,962	¥ 3,835
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	¥ 65,000	¥ 4,135	¥ 3,196
EPSON	VP-1000(PC)	¥154,000	¥120,000	¥ 7,633	¥ 5,900
	VP-800(PC)	¥124,000	¥ 96,000	¥ 6,107	¥ 4,720
SHARP	CZ-8PC2	¥ 69,800	¥ ?4,000	¥ 3,435	¥ 2,655
	CZ-8PK5	¥129,000	¥1?0,000	¥ 6,361	¥ 4,917
富士通	FMPR-203B2	¥ 80,000	¥ 62,000	¥ 3,944	¥ 3,048

MSX²他

メーカー	型番	標準価格	販売価格	
SONY	HB-F1II	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ
	HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 4,099×36回
	HB-T600	¥135,000	¥108,000	¥ 3,720×36回
	HB-T7	¥ 59,800	¥ 49,000	¥ 3,117×18回
SANYO	WAVY 23J	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ
National	FS-4600	¥138,000	¥107,000	¥ 3,686×36回
	FS-A1mkII	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ

頭金なし 手軽な電話クレジット

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納 期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

店舗新装オープン豊富な在庫、

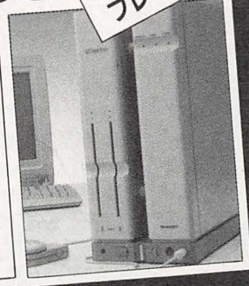
■X68000(本体)、周辺機器も大特価

パーソナルワークステーション

X68000

モデムユニット(CZ-8TM1)プレゼント!

CZ-600CE+CZ-600DE



- ●CZ-8EB1(I/Oボックス)・¥88,000→¥ 72,100
- ●CZ-6BE1(1MBボード)‥¥35,000→¥ 28,700
- ●CZ-6BE2(2MBボード)・¥79,800→¥ 65,500
- ●CZ-6BE4(4MBボード)‥¥138,000→¥113,500
- ●CZ-8BG1(GPIBボード)…¥59,800→¥ 49,000
- ●CZ-8BU1(I/Oボード)‥¥39,800→¥ 32,600
- ●CZ-8NJ1(XシリーズJOYカード)‥¥1,700→¥ 1,600
- ●CZ-8NM2(マウス)……¥6,800→¥ 5,500
- ●MZ-1P27(水平プリンタ)‥¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ)‥¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ)‥¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1X29(光学マウス)‥ ¥13,800→¥ 11,000



パソコンテレビ **X1 turbo Z**

〈Aセット〉 カラーモニタ(CU-14BD)+モデムターミナル(CZ-133SF)

㊣¥308,600→ **特価¥165,000**

〈Bセット〉 カラーディスプレイTV付(CZ-600D)

㊣¥347,800 **特価¥198,000**

●コンパクトフロッピーディスク(2D)

X1シリーズ全機種使用可!

CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**(ケーブル付)

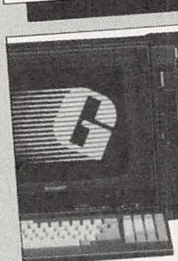
◎8W301(DISK BASIC)、8B01(I/Fカード)、300F(3インチFD)
……………………3点セットで¥101,600→**¥20,000**

……………………MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐ I/Fカード)
(MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐ……………**¥18,000**

……………………………………¥2,400

◎3インチディスク(5枚)……………………¥3,500

◎3インチゲームソフト(7枚)



CZ-822C

パソコンテレビ **X1G**

〈Aセット〉 カラーモニター付

㊣¥183,800 **特価¥89,000**

〈Bセット〉 カラーディスプレイTV付

㊣¥197,800 **特価¥110,000**

シャープ **MZ-2531**

¥198,000⇨下取り後の価格 **¥120,000**

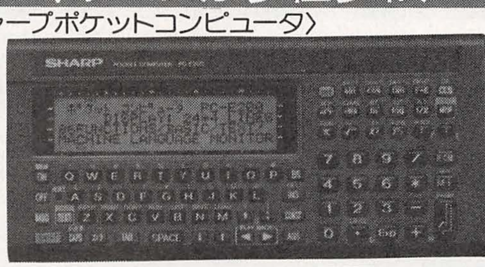
〈下取り機種:MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい。〉

手軽にイメージデータを作成!

ハンディ・COPY KIT(MZ-2800シリーズ)¥49,800→**¥44,800**

ポケコンが多種多彩!

〈シャープポケットコンピュータ〉



- ●PC-E200……………………… 新製品 ¥22,000→¥17,800
- ●PC-E500……………… 新製品 4月上旬入荷 ㊣¥26,800→¥23,800

- ◉PC-1360……………………………¥29,800→¥19,800
- ◉PC-1360K…………………………¥36,800→¥29,500
- ◉PA-6500……………………………¥17,800→¥15,000
- ◉PA-7000「電子手帳」………………¥19,800→¥17,800

〈シャープポータブルコンピュータ〉

- ●PC-1600K…………………………¥69,800→¥59,800
- ◉CE-1600P(カラープリンタ)……………¥69,800→¥59,800

- ●CE-150(カラープリンタ)………………¥49,800→¥10,000
- ●CE-152(カセットレコーダ)……………¥19,800→¥ 9,800
- ●CE-161(プログラムモジュール)…………¥50,000→¥10,000
- ●CE-158(インターフェイス)………………¥39,800→¥31,300
- ●CE-515L(接続ケーブル)………………¥ 5,000→¥ 4,500

本体も超特価

新 製 品

X1twin



新製品入荷!
発売記念特価

¥99,800+(特選14型カラーモニタ)→**¥99,000**

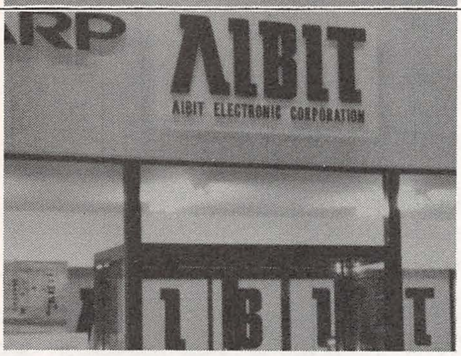
※モニターは純正ではありません。

- ●シャープCZ-811C……………………¥89,800⇨¥34,800
- ●シャープCZ-803C……………………¥119,800⇨¥29,800
- ●シャープCZ-820C……………………¥69,800⇨¥39,800
- ●シャープCZ-822C……………………¥118,000⇨¥69,800
- ●シャープCZ-870C……………………¥168,000⇨¥79,800
- ●シャープCZ-880C……………………¥218,000⇨¥120,000
- ●シャープMZ-2200……………………¥128,000⇨¥28,000
- ●シャープMZ-2861「MZ書院」…下取り(MZ-2000)実施中! ¥195,000
- ●シャープMZ-3500/MZ-6541…………………大特価
- ●シャープMZ-5521……………………¥388,000⇨¥65,000
- ●富士通FMAV20-2……………………¥168,000⇨¥89,800

※FMAV-2用マウスセット(MB22436)………………¥33,000→¥15,000

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手70円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

全て新品！



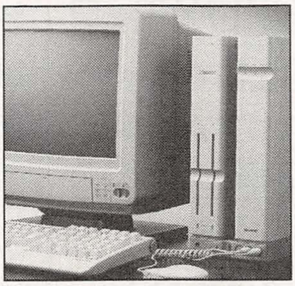
NEC NMプリンタ(24ドット漢字)お買徳品

- NM-9300S (80桁)……¥253,000→¥68,000
- NM-9400‥(136桁)……¥310,000→¥58,000
- NM-9400S (136桁)……¥310,000→¥79,800

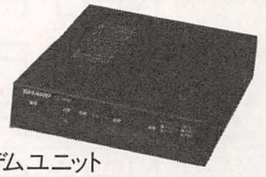
新発売特別交換セール！ 3/15〜4/20

X68000 ACE HD をお買い上げの方にモデムユニットと温度計付電卓をプレゼント！

X68000 ACE HD



本体＋キーボード
CZ-611C-GY ¥399,800➡**¥178,800**（CZ-600Cの下取り後の価格です。）



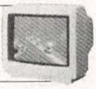
モデムユニット
パソコン通信を手軽に実現。
CZ-8TM1… ㊣¥29,800

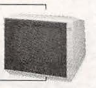


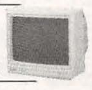
温度計付電卓
EL-435…… ㊣¥6,500

低価格でご奉仕！品揃えが豊富なディスプレイ＆TV


●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥49,800


●シャープCU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000, 4050 アナRGB)
¥84,800→特価¥67,800

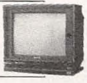

●シャープCU-14D1
14型カラーディスプレイ
(2000, 4050自動切換/RGB)
¥108,000→特価¥59,800


●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→特価¥29,800

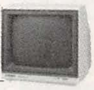

●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(2000, 4050/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥76,800


●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000


●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥42,800


●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000, 4050自動切換/RGB)
¥108,800→特価¥69,800


●シャープCZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000, 4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800

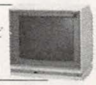

●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000


●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

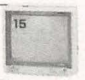

●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800

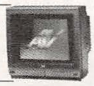

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800


●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥27,000


●シャープMZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000

新発売
●CZ-830D-BK
………… ㊣¥98,000


●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→特価¥79,800


●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ, 21ピン)
¥89,800→特価¥56,000

●富士通ゼネラルDM-405
14インチカラーディスプレイ
(2000/アナRGB/MSXII対応)
¥67,800→特価¥36,000



MZ、CZの拡張機器ならおまかせ下さい。

- ※16ビットボード・キット・漢字ROMなし……超特価¥10,000
- ●MZ-8BC04(GPIBケーブル)……¥18,000→¥ 8,000
- ●MZ-8BI04(GPIBインターフェイス)……¥45,000→¥18,000
- ●MZ-1M08(ボイスボード)……¥10,000→¥ 6,000
- ●MZ-1X03(MZ-1500/700用ジョイスティック)……¥3,800→¥ 2,000
- ●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35,000→¥25,000
- ●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30,000→¥12,000
- ●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80,000→¥40,000
- ●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40,000→¥24,000
- ●MZ-1R18(1500用RAMファイル代品)……¥18,000→¥12,000
- ●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
- ●MZ-1R23(1500用漢字ROM)……¥19,800→¥12,000
- ●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥10,000
- ●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35,000→¥12,800
- ●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
- ●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥29,800
- ●MZ-1P10(漢字プリンタ)……¥245,000→¥95,000
- ●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79,800→¥39,800
- ●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥15,200
- ●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800
- ●VM12モデム……¥39,800→¥33,800
- ●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
- ●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥42,000
- ●CZ-6BE1(X68000用1M RAMボード)……¥35,000→¥29,800
- ●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥59,800
- ●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
- ●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥22,000
- ●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥22,000
- ●CZ-8EM(320KB X1用増設RAMボード)……¥88,000→¥22,000
- ●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11,800→¥10,000
- ●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
- ●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)……¥54,800→¥ 9,800
- ●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥55,000
- ●CZ-8PK2(漢字プリンタ)……¥134,800→¥39,800
- ●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥69,800
- ●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→ ¥89,800
- ●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
- ●CZ-8PD2(プリンタ)……¥25,000
- ●CZ-8PD3(プリンタ)……¥59,800→¥19,800
- ●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
- ●CZ-8BF1(FDインターフェイス)……¥14,800→¥12,300
- ●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
- ●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39,800→¥32,000
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM＋ソフト)……¥13,800→¥11,700
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥ 6,800→¥ 5,700
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24,800→¥19,500
- ●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14,800→¥ 4,000
- ●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1,700→¥ 1,500
- ●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39,800→¥33,800
- ●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥19,800→¥16,000
- ●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……¥ 4,800

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

ALBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001〜3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00〜19:00
●電話受付 20:00 迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通) 1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

アイ・ツーOFF

☎ 24時間 テレフォンサービス **06-633-7168**

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	NEC PC-9801VX21 限定	433,000円	246,800円
	NEC PC-9801VM21	390,000円	229,800円
	NEC PC-9801UX21 NEW	348,000円	234,800円
	NEC PC-98LTm21 NEW	288,000円	199,500円
	NEC PC-8801FA NEW	168,000円	115,500円
	NEC PC-8801MA	198,000円	138,500円
	NEC PC-88VA	298,000円	197,800円
	エプソン PC-286U-STD	248,000円	173,800円
	エプソン PC-286V-STD	298,000円	215,800円
	シャープ X68000＋CZ-600D（専用ディスプレイ）	369,000円 129,800円	お問い合せ下さい
	シャープ X1 twin NEW＋CZ-830D（専用ディスプレイ）	99,800円 98,000円	お問い合せ下さい
ディスプレイ	NEC PC-KD855 NEW	69,800円	46,800円
	NEC PC-KD854	89,800円	52,000円
	NEC PC-KD853	118,000円	75,000円
	NEC PC-KD863S NEW	118,000円	81,000円
	NEC PC-KD862	99,800円	65,000円
	NEC PC-TV453N	138,000円	87,000円
	NEC PC-TV352	115,000円	76,000円
	シャープ CU-14AD 0.31mm 4050文字	84,800円	お問い合せ下さい
プリンター	NEC PC-PR201H2	245,000円	158,000円
	NEC PC-PR201TH NEW	145,000円	107,000円
	NEC PC-PR101TL2 NEW	83,800円	58,800円
	NEC PC-PR201F2	158,000円	96,800円
	NEC NM-9950Ⅱ NEW	245,000円	142,800円
	エプソン VP-1000 PCセット NEW	154,000円	109,800円
	エプソン VP-800 PCセット NEW	124,000円	87,800円
	エプソン VP-500 PCセット NEW	87,000円	63,000円
	エプソン AP-500 PCセット NEW	74,800円	56,000円
	ブラザー M-1724P（136ケタ ドットプリンター） ケーブルサービス	148,000円	76,000円
	ブラザー M-1024ⅡP/x ケーブルサービス	99,800円	54,000円
	スター精密 AR-2415	144,000円	66,000円
	スター精密 TR-24CL	69,800円	36,800円
ワープロ	NEC 文豪mini7H NEW	198,000円	129,800円
	シャープ WD-270F・271F・275F	128,000円	お問い合せ下さい
	シャープ WD-520・521	128,000円	お問い合せ下さい
	エプソン WORD Bank-NOTE NEW	69,800円	大好評 お問い合せ下さい
	Canon α-20 NEW	198,000円	132,800円
	Canon α-200 NEW	168,000円	新製品につき お問い合せ下さい
	Canon α-250 NEW	218,000円	
	富士通 OASYS Lite FROM10 NEW	128,000円	大好評

★新製品価格及び価格の変動はTELにてお問い合せ下さい。

この価格は 2月20日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。

又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。ぜひ、お問い合せ下さい。

● その他、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

アイ・ツー

への挑戦!!

商品名	定価	アイ・ツー特価
ハードディスク エプソン HDD-20S(インターフェース・ケーブル付)	198,000円	~~128,000~~円
ICM MC-20(インターフェース・ケーブル付) NEW	125,000円	~~110,000~~円
アイテック ITH-520N(インターフェース・ケーブル付) NEW	99,800円	~~89,800~~円
ユーステック SP-520(ケーブル付)	98,000円	~~65,000~~円

★中古ハード(6ヶ月保証)★

- ●PC8801mkII MR/箱、マニュアル完備品 ¥80,000
- ●PC8801mkII FRモデル30/箱、マニュアル完備品 ¥69,800
- ●PC8801mkII SRモデル30/箱、マニュアル完備品 ¥72,000

●オークション品は、4月15日までに一番高い買い値をつけてくれた方のものになります。申し込み問い合せは、TEL・ハガキで。お問い合せは、オークション係まで TEL 06-633-7113

★オークション品★

●PC8801mkII SRモデル30/箱、マニュアル完備品 定価¥258,000 ¥40,000より

●あなたの中古ハードを高価買い取りします。

(超目玉激安セット) ¥373,800

PC-9801VX21
CU-14AD(ドットピッチ0.31㎜)
M-1724P(ケーブルサービス)

定価合計 ¥667,480
44%off

■3M

5'2HD	~~¥155~~
5'2D	~~¥114~~
5'2DD	~~¥165~~
3.5'2HD	~~¥450~~
3.5'2DD	~~¥320~~
8'2D	~~¥298~~

■ノーブランド

5'2D	~~¥36~~
5'2HD	~~¥68~~
3.5'2HD	~~¥360~~
3.5'2DD	~~¥130~~

■マクセル

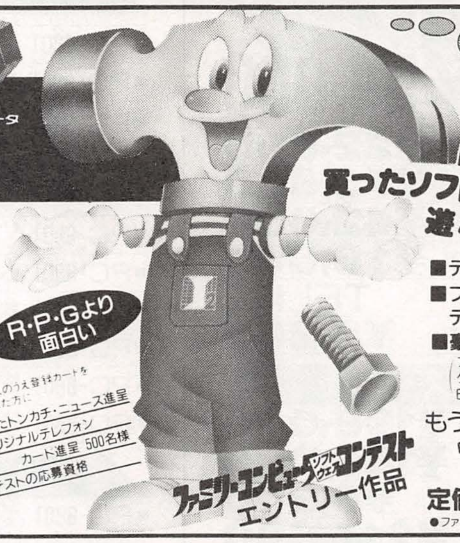
5'2HD	~~¥165~~
5'2DD	~~¥170~~
5'2D	~~¥118~~
3.5'2HD	~~¥590~~
3.5'2DD	~~¥350~~

高級 JAMブランド 放出大特価

タイヘーク エンベロープ ビニールケース入
5'2D(10枚) ~~¥580~~

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ ディスクシステム用



親切なマニュアルかついているから、誰にでも簡単に解析が出来るぞ!

ファミコン DISKゲームの大改造! 買ったソフトを改造せずに遊ぶなんてダサイ!

ディスク版スーパーマリオの944B番地からの4バイトは前進速度データー。これを全て2倍にすると……速い速い……ターボマリオとなってファイアーボール、蹴とばしたカメさえ追い越すぞ。

他にも、超ロングジャンプ、いきなり256W、いきなり100人マリオ、こんな夢のある解析がトンカチエディターさえあれば簡単に出来る。しかも、オリジナルの面データーを内蔵していて、別の世界の超難解マリオも楽しめる。

マリオ以外でも機械語の逆アセンブル表示が出来て変更出来るから、機械語の勉強にも最適。自分の気に入ったソフトをとことん解析しよう。

R・P・Gより面白い

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に

1. ゲーム解析例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2. 抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3. トンカチ解析コンテストの応募資格

■ディスク版
■ファミリーコンピュータディスクシステム用
■豪華マニュアル付
(ファミリーコンピュータの詳しい解説 ゲームの改造法イロイロ 6502機械語初心者講座)

ファミリーコンピュータソフトウェアコンテスト エントリー作品

もうすぐ「トンカチニュース」第2弾が出るぞ!

定価 ¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

■お求め方法

有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい
なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留てお申し込み下さい 送料は当社負担てす

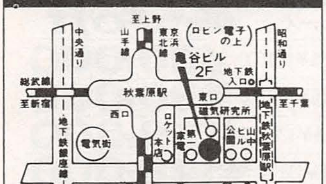
ファミコン用生ディスク

赤・白・黄・水色・緑 ——— ¥350
各色10枚単位以上(赤のみ10枚以下OK!)
生ディスクのみお申し込みの場合、送料実費必要。送料お問い合わせ下さい。

- ●「トンカチ」+「子育て」+生ディスク10枚 …セット価格¥15,000
- ●「トンカチ」+「子育て」 …セット価格¥12,000
- ●生ディスク 10枚… セット価格¥3,000
- ●生ディスク 20枚… セット価格¥5,600

東京支店

■営業時間 AM10:00—PM7:30
03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

通販窓口

大阪 06-632-0012(代)
東京 03-258-3539(代)

銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号を注文品をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店
FAX 普通613538
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

大阪本社

■営業時間 AM11:00—PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18

アイ・ツー

限・定・激・安

■早い者勝ち売り切れ御免
NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付!

新品ソフト販売開始!

★ほしいソフトがもり沢山

ビジネス ソフト

ワープロソフト

- PC-9801 一太郎V3.0 定価￥58,000 ￥38,800
- PC-9801 新「松」 定価￥58,000 ￥43,800
- PC-9801 コラージュ 定価￥58,000 予約中
- PC-9801 ロータス4word 定価￥25,000 ￥20,000
- PC-9801 コーカラアート V2 定価￥40,000 ￥29,800
- PC-9801 Queen-Ⅱ 定価￥72,000 ￥53,800
- PC-9801 IDOQ 定価￥24,800 ￥19,800
- PC-9801 Wordy 定価￥9,800 3月発売予定(予約受付します。)
- PC-98LT サスケLT V2 定価￥45,000 ￥33,800
- PC-8801 P1 定価￥40,000 ￥29,800
- PC-8801 将軍2 定価￥34,800 ￥26,800
- MSX MSX-Write 定価￥19,800 ￥16,800

スプレットシート

- PC-9801 マルチプラン 定価￥68,000 ￥54,000
- PC-9801 マルチプラン 実務フォーム集 定価￥29,800 ￥22,800
- PC-9801 ロータス1-2-3R2.1J 定価￥98,000 ￥73,500
- PC-9801 チャートUP 定価￥55,000 ￥42,000
- PC-8801 ユーカラチャート 定価￥24,000 ￥18,000
- X1 マルチプラン 定価￥49,800 TELにて
- MSX MSX-PLAN 定価￥9,800 ￥8,280

データベース

- PC-9801 d-BASEⅢ plus V1.0J 定価￥268,000 ￥198,000
- PC-9801 R BASE システムV 定価￥240,000 ￥180,000
- PC-9801 R BASE トライアルパック 定価￥9,000 ￥8,000
- PC-9801 informix-SQL 定価￥268,000 ￥214,000
- PC-9801 桐 定価￥98,000 ￥73,500
- PC-9801 創文α 定価￥62,000 ￥49,000
- PC-9801 Let's アイリス 定価￥38,000 ￥30,400
- PC-9801 隼 データエクスプレス V3.0 定価￥39,800 ￥29,800
- PC-9801 The CARD2 定価￥40,000 ￥32,000
- PC-9801 V P-Planner 定価￥32,000 ￥24,000
- PC-8801 日本語マイカード 定価￥35,000 ￥26,800
- PC-88VA データボックス 定価￥40,000 ￥30,000

グラフィック/CAD

- PC-9801 花子 定価￥58,000 ￥39,800
- PC-9801 CANDY3 定価￥50,000 ￥40,000
- PC-9801 IP 定価￥45,000 ￥36,000
- PC-9801 アートV 定価￥32,000 ￥24,800
- PC-9801 まっぷっぷ 定価￥12,800 ￥10,000
- PC-9801 GrapeⅡ 定価￥45,000 ￥33,800
- PC-9801 PIX SPOT 定価￥250,000 ￥200,000
- PC-9801 Simple CAD98 定価￥12,800 ￥10,200
- PC-9801 PE-CADⅡプラス 定価￥200,000 ￥160,000
- MSX2 ピクセル3 定価￥6,800 ￥5,480

通信

- PC-9801 まいとおく 定価￥28,000 ￥22,400
- PC-9801 JETターミナル 定価￥9,800 ￥7,800
- PC-8801 88term 定価￥12,800 ￥10,800
- X1 ネットワークJr.Ⅱ 定価￥19,800 ￥15,800

統合型ソフト

- PC-9801 ナレッジマン/2 定価￥220,000 TELにて
- PC-9801 日本語GEM 定価￥80,000 ￥64,000
- PC-9801 グランドマップ 定価￥220,000 ￥176,000

株価分析ソフト

- PC-9801 ビッグなかぶぬし ワイド 定価￥220,000 ￥168,000
- PC-9801 らくらく兜町 定価￥30,000 ￥24,000
- PC-9801 株価分析 名人 定価￥240,000 TELにて
- PC-98LT リッチなかぶぬし ライト 定価￥98,000 ￥73,800
- PC-8801 株価分析ソフト も～かる 定価￥39,800 ￥29,800
- PC-8801 リッチなかぶぬし ワイド 定価￥140,000 ￥108,000

業務ソフト

- PC-9801 二代目大番頭(文節変換) 定価￥200,000 ￥150,000
- PC-9801 大福帳(文節変換) 定価￥78,000 ￥58,000
- PC-9801 給与計算パートナー 定価￥150,000 ￥112,800
- PC-9801 記帳面 定価￥59,800 TELにて
- PC-9801 TOP販売管理 TOP財務会計 TOP給与計算 TOPエキスパートシリーズ 25%off
- PC-9801 PCA 商魂Ⅲ 定価￥120,000 ￥90,000
- PC-9801 PCA 商管Ⅲ 定価￥120,000 ￥90,000
- PC-9801 Theパソコン会計(個人編)システムB 定価￥128,000 ￥99,800
- PC-9801 PCA Theパソコン会計(企業編)システムC 定価￥198,000 ￥148,000
- PC-9801 青色申告 弥生 定価￥80,000 ￥59,000
- PC-9801 繁盛のすすめVer.Ⅱ(要MS/DOS V3.1) 定価￥180,000 TELにて
- PC-9801 記帳MAN Great でーたべーす 定価￥150,000 TELにて
- PC-9801 テクニカルソフト 部長シリーズ ?%off TELにて

中古ソフト100円から色々山積! 但し、中古ソフトは店頭販売のみです。

▶表記以外のソフトもお取り寄せいたします。お電話でご確認下さい。(20%〜30%OFF)

その他

■PC-9801	英日ほんやくソフト ハリスⅡ世	定価¥58,000	¥47,800
■PC-9801	98英和辞典	定価¥28,800	TELにて
■PC-8801	88英和辞典	定価¥14,800	TELにて
■PC-9801	チャレンジ The MS-DOS	定価¥12,000	¥9,800
■PC-9801	アスキーコースウエアシリーズ		20%off
■PC-9801	プレリュード	定価¥110,000	¥88,000
■PC-9801	らくらく家計簿とまと	定価¥9,800	¥7,840
■PC-8801	手書き連合	定価¥15,000	¥11,000
■PC-9801	ストライカー		20%off

顧客管理

■PC-9801	駿漢フリースタイル 等文字	定価¥86,000	¥68,000
■PC-9801	ウルトラ住所録 (ハードディスク対応版)	定価¥59,800	¥44,800
■PC-9801	毛筆クリップ	定価¥32,000	¥24,000
■PC-8801	住所専科88	定価¥28,000	¥22,400

超特価目玉品

●X1シリーズ テープ版 ソフトウェアパック(6種類)
定価¥15,800 ¥980

ゲームソフト

ソフト名・機種	定価	特価
ティーヴァストーリー終章 カリ・ユガの光輝 PC-9801 VM/VX/UV/UX	¥7,800	¥6,240
ゼリアード PC-8801SR以降	¥7,800	¥5,850
太平洋の嵐 PC-9801, PC-88VA	¥12,800	¥10,240
ジンギスカン 9801シリーズ XI Turbo MZ2500	¥9,800→ with サウンドウェア ¥12,300→	¥7,350 ¥9,280
信長の野望 全国版 PC-9801, 8801 FM-7/77, X1 MSX, MSX2	¥9,800	¥7,840
マンハッタンレクイエム アナザーストーリー 殺意の接吻 PC-9801 /8801	¥7,800	¥5,850
ミュージアム・サウンドボードⅡ PC-8801 SR以降	¥12,800	TELにて
マイト アンド マジック PC-9801シリーズ PC-8801シリーズ(SR) FM-77AV, X1	¥9,800	¥7,840
ティル・ナ・ノーグ PC-9801 PC-98XL	¥9,500	¥7,600
億万長者 PC-9801, 8801, FM.77AV	¥9,800	TELにて
ドラゴンクエストⅡ MSX	¥6,800	¥5,440
パロディウス MSX	¥5,800	¥4,680

ソフト名・機種	定価	特価
アグニの石 PC-8801SR	¥7,800	¥5,850
スーパー大戦略 PC-8801SR以降 88VA (V2モード専用)	¥8,000	¥6,400
MUSIC ART88 PC-8801SR	¥14,800(予)	TELにて
WARNING PC-8801SR以降	¥6,800	¥5,440
ファンタジーⅢ ニカデマスの怒り PC-9800, 8800, FM, X1	¥9,800(予)	TELにて
ロード・ウォー2000 PC-9800, 8800, FM, X1	¥9,800(予)	TELにて
ベトナム1968 PC-98シリーズ	3月末発売	TELにて
救聖樹 マービル神話 PC-8801SR以降	?	TELにて
グランドマスター PC-9801シリーズ X-68000	¥9,800	¥7,840
ヨトゥーン PC-8801SR以降	¥7,800	¥6,240
YAKSA 外伝シリーズ PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ FM-77AV	¥4,800	¥4,000
項羽と劉邦 PC-8801SR以降, PC-9801 (V-2モード専用)	¥7,200	¥5,760

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

通販窓口

大阪 06-632-0012(代)

東京 03-258-3539(代)

年中無休

Information & Interface

株式会社アイツー

大阪本社／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)

東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-258-3539(代)

お詫び：前号の東京通販窓口の電話番号が、まちがっていました。お電話されたお客様、また、その電話番号の持主の方に大変ご迷惑をおかけしましたことを、誌面をもちまして、謹しんでお詫び申し上げます。

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は右記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
⑤				
	送料			
	合計金額			

キリトリセン

あなたのパソコン&ソフトをどこよりも

高く 買い取り交換いたします。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。
詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

新品への下取り交換例

EPSON PC286V-STD(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥180,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥147,000
PC-8801mkIISR/30	+¥145,000
PC-8801FH/30	+¥135,000
PC-9801F2	+¥130,000
PC-9801M2	+¥100,000
PC-9801VF2	+¥105,000
PC-9801VM2	+¥ 37,000
FM-77AV2	+¥175,000
FM-16βFDII	+¥135,000

NEC PC-8801FA(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 78,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 45,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 43,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 33,000
PC-8801FH/30	+¥ 33,000
PC-8801MH	+¥ 13,000
FM-77AV2	+¥ 78,000
CZ-852C	+¥ 73,000
CZ-856C	+¥ 68,000
CZ-880C	+¥ 43,000

NEC PC-8801MA(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥101,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 68,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 66,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 56,000
PC-8801FH/30	+¥ 56,000
PC-8801MH	+¥ 36,000
FM-77AV2	+¥ 96,000
CZ-852C	+¥101,000
CZ-856C	+¥ 96,000
CZ-880C	+¥ 66,000

NEC PC-9801VX21(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥214,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥181,000
PC-8801mkIISR/30	+¥179,000
PC-8801FH/30	+¥169,000
PC-9801F2	+¥164,000
PC-9801M2	+¥134,000
PC-9801VF2	+¥139,000
PC-9801VM2	+¥ 71,000
PC-9801VX2	+¥ 59,000
FM-16βFDII	+¥169,000

中古品への下取り交換例

NEC PC-8801mkIISR/30(中古品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 48,000
FM-77AV2	+¥ 43,000
CZ-852C	+¥ 45,000
CZ-856C	+¥ 43,000
CZ-880C	+¥ 13,000

NEC PC-8801FH/30(中古品)	
DC-8801mkII/30	+¥ 58,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 21,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 25,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-880C	+¥ 23,000

NEC PC-9801VM2(中古品)	
PC-8801mkIISR/30	+¥118,000
PC-8801FH/30	+¥112,000
PC-9801F2	+¥103,000
PC-9801M2	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥150,000

買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス

UP'S

☎03(257)0490㈹
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549

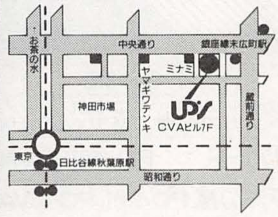
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶AM10:00〜PM6:30(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

振り込み口座▶三和銀行新橋支店
㊢274937 ㈱サードウェーブ

営業時間
AM10:30〜PM7:00(木曜定休)



NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC8801シリーズ	
ソーサリアン,ジンギスカン	8,750円
Mr.プロ野球,DOME	8,750円
ガイフレーム,ハイドライドIII	6,850円
クリムゾン,セイレーン	6,850円
ワールドゴルフII,プラジェータ	6,850円
自己中心派II,麻雀悟空	5,980円
信長(全国版)マイト&マジック	8,650円
スーパー大戦略	7,100円
ヨトゥーン,アルギースの翼	6,850円
プラジェータ,ウイングマンSP	6,850円
アドレナリンコネクション	6,850円
天使たちの午後パートII	6,850円
大戦略88,ミュール	6,850円
殺しのドレス,ウォーニング	5,980円
マンハッタン・レクイエム	6,850円
抜忍伝説,億万長者	8,750円
三国志	12,800円
ヤシャ,電脳水滸伝	6,850円
イース,ザナドウ	6,850円
殺意の接吻,ザ・病院	5,100円
麻雀狂時代スペシャル	5,980円
王子ビンビン物語,ルクソール	6,850円
プロ野球FAN	7,750円
HACKER,バスタードSP	5,980円
ウルティマIV,ウイザードリイ	8,650円
めぞん一刻・うる星やつら	5,980円
うる星やつら・ボーイミー	6,850円
ストーム,アグニの石	6,850円
Mr.プロ野球	8,650円
女神転生,ドラゴンバスター	6,750円
ガイアの紋章,地球防衛軍	6,850円
ハウメニロボット,A列車で行こう	6,850円
T・D・F,OQRE(オーガ)	5,980円
ジハード,テスタメント	6,750円
アルカノイド,シルフィード	5,980円
ラプラスの魔,魔界復活	6,750円
第4のユニット,レプリカート	5,980円
東京女子高生セーラ服入門	4,200円
ファンタジ・ロップ,サンドラ	5,980円
D',アンドロギュヌス	6,850円
ゼリアード	6,600円
グランドマスター	6,850円
太平洋の嵐(VA)	11,300円
ミュージアムサウンドボードII	11,300円
P-1(ピーワン)	32,800円
将軍2	28,500円
Z'S STAFF Kid(SR)	20,500円
Z'S STAFF Kid(MR)	22,800円

PC9801シリーズ	
ART of WAR海戦版	8,750円
棋太平	6,200円
ダイレス,第4のユニット	5,980円
リターン・オブ・イシター	5,980円
王子ビンビン物語,電脳水滸伝	6,850円
ロードオブウォーズ	8,750円
ソーサリアン,ジンギスカン	8,750円
DAIVA・カリ・ユガの光輝	6,850円
ハウメニロボット,A列車で行こう	8,350円
麻雀大会,抜忍伝説	8,750円
大戦略II・信長(全国版)	8,750円
三国志	12,800円
ウルティマIV・ウィザードリィ	8,650円
プロ野球FAN	7,750円
マンハッタンレクイエム	6,850円
スカイFOX,バーズテイル	6,850円
天使遠の午後・パートII	6,850円
太平洋の嵐	11,300円
アルギースの翼,Y'S(イース)	6,850円
ヤシャ,セイレーン	6,850円
エルスリード戦士	6,980円
テイル・ナ・ノーグ	8,350円
獣神ローガス,魔神宮	6,850円
ガイフレーム	7,250円
ワールドゴルフII,ラプラスの魔	6,850円
アルゴー,殺人倶楽部	6,850円
めぞん一刻・うる星やつら	5,980円
お嬢様くらぶ,ねぎ麻雀	5,980円
覇邪の封印,億万長者	8,650円
維新の嵐,マイト&マジック	8,650円
プロデュース,ザナドウ	6,850円
T・D・F・麻雀吾空	5,980円
新松,花子,一太郎	46,800円
忍者2	32,000円
FANTAVISION	20,500円
まいとーくVer1.10	23,000円

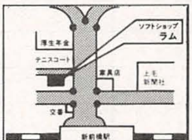
X-1シリーズ	
マイト& マジック,抜忍伝説	8,650円
イース,ハウメニロボット	6,850円
ぎゃんぶらあ自己中心派2	5,980円
うる星やつら,めぞん一刻	5,980円
マンハッタンレクイエム	6,850円
信長(全国版),ジンギスカン	8,650円
ストーム,ガイフレーム	6,850円
スーパーレイドック,麻雀狂時代	5,980円
プロ野球FAN(ターボ専)	7,750円
三国志	12,800円
王子ビンビン物語,ディオーネ	6,850円
リバイバー,第4のユニット	5,980円
アルカノイド,バスタードS・P	5,980円
大戦略,エルスリード	5,980円
ウルティマIV,DOME(ドーム)	8,650円
電脳水滸伝,ディーバー	6,850円
ジーザス,ガンダーラ	6,850円
天女伝説,殺人倶楽部	6,850円
ヒラニプラ,ラプラスの魔	6,850円
shogun(将軍)	27,800円
turbo Z's STAFF	16,800円

X68000	
ハウ・メニ・ロボット	8,350円
桃太郎伝説,魔神宮	6,850円
グランドマスター,ザ・ラスベガス	8,650円
麻雀狂時代S・P,上海	5,980円
マンハッタンレクイエム	6,850円
殺意の接吻(くちづけ)	5,150円
ザ・コックピット,T・D・F	5,980円
スペースハリアー,ゼビウス	5,980円
ドラゴンスピリット	
源平討魔伝	
MUSIC PRO-68K	16,800円
ハイパーUD	14,800円
CコンパイラPRO-68K	33,000円
Z's・STAFF・PRO-68K	47,800円
Kamikaze(神風)	56,000円
SOUND PRO-68K	13,800円

FM-77・AV	
ヤシャ,ルクソール	6,850円
ウイザードリイシナリオ1〜3	8,650円
DOME(ドーム)	8,650円
DIRES,第4のユニット	5,980円
信長(全国版),マイト&マジック	8,650円
大戦略,リバイバー	5,980円
ワールドゴルフII,ガンダーラ	6,850円
マンハッタンレクイエム	6,850円
うる星やつら,めぞん一刻	5,980円
イース,王子ビンビン物語	6,850円
三国志	12,800円
ウルティマIV,ジンギスカン	8,650円
電脳水滸伝,九玉伝	6,850円
T・D・F,レイドック	5,980円
スペースハリアー,ルーイン	6,600円
女神転生,ラプラスの魔	6,850円
デス・フォース,ヒラニプラ	6,850円
サイキックウォー,アルバトロス	7,750円
殺意の接吻(くちづけ)	5,150円
ザ・リターン・オブ・イシター	5,980円
シルフィード,レイドック	5,980円
天女伝説,天使達の午後II	6,850円
ホテルウォーズ,ロストパワー	6,650円
獣神ローガス	6,850円
プロ野球FAN	7,750円
samurai(侍)	16,300円
アートクリアー(マウス付)	19,300円

MSX・MSX2	
ハイドライドIII,太陽の神殿	6,850円
信長の野望(全国版)	Ⓓ7,800円
信長の野望(全国版)	Ⓡ8,750円
エルスリード,サラマンダ	Ⓡ5,980円
プロ野球FAN,うる星やつら	Ⓡ6,850円
うる星やつら,リバイバー	Ⓓ5,980円
ザ・コックピット,ディーヴァ	Ⓡ5,980円
F15ストライクイーグル	Ⓓ5,200円
三国志(msx2)	Ⓓ11,250円
三国志(msx2)	Ⓡ13,000円
F1スピリット,HACKER	Ⓡ5,200円
グラディウスII,メタルギア	Ⓡ5,200円
棋聖,雀聖,麻雀悟空	Ⓡ5,980円
忍者君阿修羅の章	Ⓡ4,980円
ディープダンジョン	Ⓡ5,980円
ドラゴンクエストII	Ⓡ5,980円
ラフェール,ドラゴンバスター	Ⓡ5,200円
イース,ジーザス,テスタメント	Ⓓ6,850円
ウルティマIV	Ⓓ9,980円
新・ゲームを10倍楽しむカートリッジ	Ⓡ5,200円
ザ・プロ野球激突ペナントレース	Ⓡ5,200円
シャロム(魔城伝説3)	Ⓡ5,350円
ブレイクショット,上海	Ⓡ5,200円
YAKSA(ヤシャ),忍者	Ⓓ6,850円
バブルボブル,天国よいとこ	Ⓡ5,200円
ザナドゥ,アンドロギュヌス	Ⓡ6,850円
マンハッタンレクイエム,大戦略	Ⓓ6,850円
ファイアボール,アルカノイドII	Ⓡ5,980円
王子ビンビン物語	Ⓓ6,850円
死霊戦線	Ⓡ7,750円
ピクセル3(msx2)	Ⓓ5,980円
HALNOTE(ハルノート)	Ⓓ+Ⓡ26,800円
msx-DOS TOOLS	Ⓓ13,300円
msx-C Ver1.1	Ⓓ17,800円
日本語msx Write	Ⓡ17,800円

パソコン・ワープロ大特価	
ルポJW80F	¥128,000→☎大特価
ルポJW90FII	¥178,000→☎大特価
PC9801VX21	¥433,000→☎大特価
PC88FA	¥168,000→☎大特価
PC88MA	¥198,000→☎大特価
FM77AV40EX	¥168,000→☎大特価
X68000ACE	¥399,800→☎大特価
ディスプレイCZ-601D	¥119,800→☎大特価
X-1ターボZII	¥179,800→☎大特価
X-1twin	¥99,800→☎大特価
FS-A1mkII	¥29,800→☎大特価
HB-F1XD	¥54,800→☎大特価
PCエンジン	¥24,800→☎大特価



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 送料は1本350円2本以上500円ハードは3万円以下800円 3万円以上無料を加算して下さい
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい
- 営業時間 月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日 第2、第3月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17-13

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

他店より高い場合値引き致します。

全国通販

全品保証付 初期不良は交換します。(一週間以内)

新作ソフト4〜1割引!!

☎06-644-0554
電話受付11:00〜6:30

新品超特価コーナー日本一!

- エプソン286V、U……安い!
- NEC9800シリーズ……安い!
- X1Fモデル10……89,800円→14,800円
- X1Gモデル30……118,000円→59,800円
- X1ターボZⅡ、X1ツイン……特価
- CZ870C……78,800円
- X1用FM音源ボード……23,800円→18,900円
- X68000、ソフト、周辺機器……特価!
- PC8801FA MA……114,500円、135,000円
- PCエンジン、マスターシステム……19,500円、12,400円
- CZ503F……37,000円
- KD855、863S……46,000円、80,000円
- AR2410、M1024……60,000円、54,000円
- CZ8PC2、CU14AD……安い!
- FM77AV40EX、20EX……114,000円、87,000円
- CRT14、CRT-TV15S……63,000円、73,000円
- サウンドボードⅡ……31,000円
- パナソニックA1F、A1mkⅡ……39,800円、23,800円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
MZ2500	35,000	55,000
FM77AV20(40は1.5万円高)	50,000	65,000
アップルⅡC、e	30,000	50,000
ゲーム基板	—	特価
PCエンジン	12,000	17,000
マスターシステム	6,000	9,500
G3ファクス	20,000	40,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	275,000	305,000
9801VX2	200,000	220,000
9801VM21	190,000	210,000
9801VM2	160,000	180,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	100,000	120,000
9801M2	130,000	145,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	145,000	160,000
8801MH	83,000	98,000
8801FH30	77,000	90,000
8801MR	70,000	84,000
8801FR30(SRは3000円高)	65,000	78,000
8801FR20(SRは3000円高)	50,000	63,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mKⅡ30	30,000	45,000
8801mKⅡ20	20,000	33,000
8801mKⅡ10	10,000	22,000
8801	6,000	12,000
セガマークⅢ	4,000	7,500
X1用Wディスク+IF+ケーブル	30,000	50,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	20,000	29,000

中古機種	買取り価格	販売価格
ターボⅢ(Zは1.5万円)	55,000	74,000
X1ターボⅡ	53,000	69,000
X1ターボ40	45,000	60,000
X1ターボ30	48,000	64,000
X1ターボ20	35,000	50,000
X1G30	35,000	55,000
X1F20	25,000	39,000
X1F10、X1CK	5,000	14,000
X1、X1C	5,000	10,000
MZ1500	8,000	13,000
FM7、NEW7	5,000	10,000
FM77AV2	40,000	55,000
FM77L2、L4	28,000	39,000
FM77D2	25,000	35,000
MSX32K(64Kは1000円高)	3,500	7,000
MSX2 A1、F1	9,000	17,000
MSX2ディスク付	23,000	36,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	25,000	40,000
2000文字カラーモニター	10,000	20,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000
ファミコン	4,000	7,500
ディスクシステム	3,500	7,500
データーレコーダー	1,000	3,800
ソフト・ゲーム他	——	定価の半額

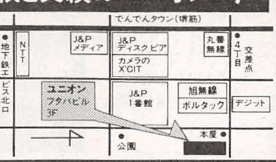
広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。

■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーディング

アップル修理¥5,800!

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple
アップルⅡ、マック高価買取
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
ディスクドライブ……¥18,000



ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。

夜間受付(PM8:00〜10:00)
0724-44-1781

ファミコン 本体 ディスク 買います!!

MSX、MSX2(ROM版のみ)

中古ソフト
- 5〜10本で定価 5,000円以下
- 8〜15本で定価 8,000円以下
- 10〜20本で定価10,000円以下
- 15〜20本で定価15,000円以下

の新作ソフト1本と交換

★ソフトによって本数計算がちがうので往復ハガキでもっているソフト名・箱・説明書の有無を書いて問い合わせて下さい。

ファミコン(カセットのみ)

中古ソフト
- 3本で定価 3,000円以下
- 4本で定価 4,500円以下
- 5本で定価 5,000円以下
- 6本で定価 5,500円以下
- 7本で定価 7,000円以下
- 8本で定価 8,000円以下

の新作ソフト1本と交換

★箱、説明書はできるだけつけて下さい!

★ファミコン本体、ディスクシステム各1,000円〜4,000円で買います。(こわれていてもOK!)

中国電化サービス

〒733 広島市西区庚午北2-9-7
TEL (082)271-3511
FAX (082)271-4706

★中古MSX、MSX2ソフトと新作ファミコン、セガソフトとの交換もできます!

★ペンタングッズ取扱い中

特別価格にて販売

新品(台数に限りがあります)

PCエンジン
▲中国電化S価格



- SEGAマークⅢ 15,000円→9,800円
- SEGAマスターシステム 16,800円→12,800円
- ファミリーコンピュータ 14,800円→12,800円
- ディスクシステム 15,000円→12,800円
- ナショナルMSX2A1MKII 29,800円→27,800円
- ナショナルMSX2 A1 29,800円→22,000円

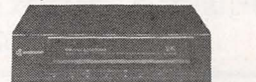
ご注文は

現金書留で、住所、氏名、電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換の場合はほしいソフト名(第3希望まで)を明記して下さい。

送料(10,000円以上ーサービス / 10,000円未満ー300円(切手でも可能))

★左記商品はファミコン本体、ディスクの下取りもOK!

特価 三星ビデオカセットプレーヤー
(再生専用8時間)
¥32,000にて販売



家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売!

(KIC-045DX)

君のお部屋はゲームコーナー!

●1P・2P同時プレイもOK.!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK.!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ!ハイスコアにチャレンジ!!

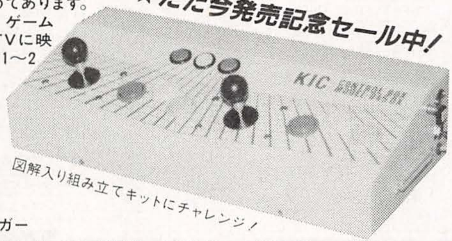
■価格(KICコントロールBOX)★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応………¥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。組立てフルキットを御希望の方は、全品5,000円引きです!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。VHF(1~2チャンネル)

★ただ今発売記念セール中!



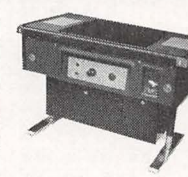
図解入り組み立てキットにチャレンジ!

■寸 法
W.450×D.200×H.110(m/m)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A
●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応もあります!!
(本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!)
※21ピンコネクターケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機 **¥20,000より**
(完動品、整備済)
USEDゲーム基板 **¥5,000より**
(完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!

★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871(代)

第2種情報処理技術者。通産省国家資格。

国家試験 合格対策通信講座

今、スタートが最適です。早い準備で合格!

★試験範囲の4科目を短期重点指導します。

ただいま、昭和63年度 合格資料 無料呈!

●今、情報処理技術者が不足!
コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により技術者が不足。企業や官庁で情報処理の有資格者を求めています。昇進昇給に有利な資格。
●国家試験合格対策講座を開講中!
実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で本試験の合格力を養成!過去5年間の出題傾向と本年度の対策指導。試験範囲の4科目重点指導。

●通産省国家試験は年2回実施!
第2種情報処理の受験資格は学歴・年齢・性別・経験など問いません。試験地は全国17都府県市。4科目の筆記試験で年2回実施されます。
●超人気。コンピュータ国家資格!
この難関を1回でパスするには、試験範囲を効率よくマスターすることが必要。あなたも、早目に準備して合格へ!本講座がお手伝いします。

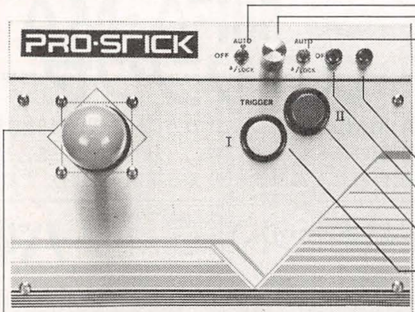
＊資料を希望の方はハガキか電話で下記へ!

財団法人 実務教育研究所 情報処理受験部 ☎03(357)8153
〒160 東京都新宿区大京町4の1の475

PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン対応

PRO-STICK

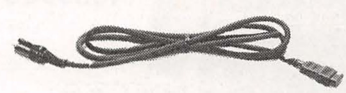
●型番SJ-9800TB
¥8,900



トリガーI用SW
連射スピードVR
トリガーII用SW
START(Fコンの時)
RUN(PCエンジンの時)
SELECT
トリガーII
トリガーI
35φのデカボール
(注)本体だけでは使用できません。
別売コードが必要です。

実用新案出願中

■別売コード



* PCエンジン用コード(型番コードPC)……¥2,000
* マスターシステム
  &マークIII用コード(型番コードMM)……¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* F・コン用コード(型番コードFF)………¥1,600

PRO-STICKの特長

* 別売のコードを変えるだけでPCエンジン・マークIII・マスターシステム・パソコン・Fコンと殆んどのコンピューターに使用できます。
* トリガーI, IIの連射スピードを連続的に変える事ができます。
* 連射のON, OFF＋トリガーSWを押さなくても連射するオート・ロック回路付
* 全てゲームセンターと同じパーツを使っていますので操作性・耐久性ともバツグンです。
* パソコン対応機種名…X68000・X1・MSX1, 2・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。(PC88シリーズには対応しておりません)

お申し込み方法

- ●ご注文はハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話で申し込み下さい。
- ●送料は全国一律600円。
- ●代金は商品と引替えにお支払い下さい。
- ●アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。
- ●商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地
石田ビル1F ☎07948(4)0476
㊇AM10時～PM7時

■商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いておハガキでお申し込み下さい。

通信販売サービス

電話でのご注文は
03－801－2851

自慢のハイクオリティー, 自信のファイリング
そして, 僕らはカラーFDを選ぶ



価格表(10枚の価格です)

1箱単位(10枚)にてご注文ください。3.5、5インチは特製高級プラスチックケース入りです。

5インチ(クロ)		5インチ(カラー)		3.5インチ (1枚入プラスチックケース・1個サービス)		8インチ	
MD-2D	1,700円	MDC-2D	1,800円			FD-1S-128	3,300円
MD-2DD	2,200円	MDC-2DD	2,300円	MF-1DD	4,600円	FD-2D-256	3,700円
MD-2HD*	2,500円	MDC-2HD*	2,800円	MF-2D	4,600円	FD-2D-1024	3,700円
MD-2HD-256	2,700円	MDC-2HD-256	3,000円	MF-2DD	5,600円		

5インチ湿式クリーニングディスク
MD-CW 1,600円 (ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入)

*は2HD unformatタイプです。

好評 **カラーフルセレクトシステム・全国どこでも送料無料, 代金引換**(必ず配達時にお支払い下さい)

5インチカラージャケットシリーズの色の組み合わせは自由です。カラーはレッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン、グレー、ホワイト、透明(独自)と8色。お好きな色で10枚の組み合わせをお作り下さい。特にご指定なき場合はスタンダード版(レッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン各2枚)をお送りします。

おハガキでのお申込みは
1.住所
2.氏名捺印
3.年令
4.電話番号
5.商品名
6.数量
7.色指定(5インチのみ)

- ●郵便振替(東京5-170738)
- ●銀行振込(富士銀行三ノ輪支店普916562)
- ●クレジットカード

東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部BM係
〒116 東京都荒川区南千住6－59－8
FAX 03－802－2451

豊富な品ぞろえ! お買得品がズラ〜〜〜リ!

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。



〈4050文字基本セット〉

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥267,800

チルド台付

限定30セット

特価 ~~169,000~~円

注文No.B-0401

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,130	8,200×23
36	0	8,370	5,700×35

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0402 限定30セット

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
アイワ PV-A1200MK2 ¥26,800
アスキー 88TERM(通信ソフト) ¥12,800
定価合計 ¥307,400

特価 ~~199,000~~円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,040	6,700×35
48	0	8,300	5,300×47

安くします

88FA・MA スプリングセール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D(10枚)をプレゼント
※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との
組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

〈純正基本セット〉

注文No.B-0403 限定30セット

ノバ特価

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
N E C PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥286,000

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	11,100	10,200×23
36	0	9,800	7,100×35

〈プリンターセット〉

注文No.B-0404 限定30セット

ノバ特価

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
N E C PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
N E C PC-PR101TL2 ¥83,800
(本体特価 ¥79,610)
定価合計 ¥369,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	12,660	9,900×35
48	0	8,300	7,900×47

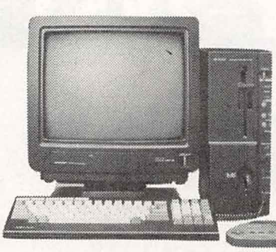
NOVA ノバ 情報機器(株)

情報機器株式会社

日本一の品揃え

X1 twin

限定30セット 注文No.B-0405



シャープ CZ-830C ¥99,800
シャープ CZ-830D ¥98,000
定価合計 ¥197,800

特価 143,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	7,890	4,800×35
48	0	7,300	3,800×47

X1 パソコンテレビ turboZ II

限定30セット 注文No.B-0406



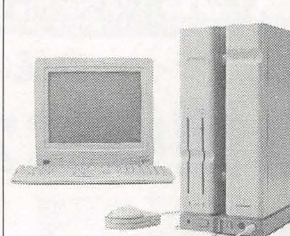
シャープ CZ-881C ¥179,800
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥289,600

特価 210,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,800	7,100×35
48	0	9,800	5,600×47

パーソナルワークステーション X68000

限定30セット 注文No.B-0407



シャープ CZ-600CE ¥369,000
シャープ CZ-600DE ¥129,800
定価合計 ¥498,000

ノバ特価

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	14,950	12,400×35
48	0	13,900	9,800×47

マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

限定30セット 注文No.B-0408



富士通 FM 77AV40 EX ¥168,000
富士通 FMTV 154 ¥138,000
定価合計 ¥306,000

特価 193,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,890	6,500×35
48	0	6,500	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先:〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先:三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3~60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！ 営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC-8801MA〈4050文字基本セット〉



新登場

NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥297,800

チルド台付

注文No.B-0409

限定30セット 特価 ~~195,000~~円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-0410 限定30セット ノバ特価

NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
NEC PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥316,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,860	7,900×35
	48	0	10,200	6,200×47

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0411 限定30セット 特価 ~~223,000~~円

NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
アイワ PV-A1200MK2 ¥26,800
アスキー 88TERM(通信ソフト) ¥12,800
定価合計 ¥337,400

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,330	7,500×35
	48	0	10,000	5,900×47

PC9801シリーズ

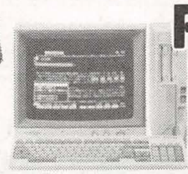
新登場

PC-9801LV21



注文No.B-0412
NEC PC9801LV21 ¥345,000
ノバ特価

PC-9801UVII



新登場

NEC PC9801UV11 ¥265,000
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT) ¥89,800
定価合計 ¥354,800
注文No.B-0413
ノバ特価

PC-9801UX21



注文No.B-0414
NEC PC9801UX21 ¥348,000
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT) ¥89,800
定価合計 ¥437,800
特価 ~~306,000~~円

限定30セット

PC-9801VX21



注文No.B-0415
NEC PC9801VX21 ¥433,000
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥532,800
特価 ~~328,000~~円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

日本一の大特価

今月の目玉商品

●20MBユーステックSP-520 (¥98,000)特価~~79,800~~円
●40MBユーステックSP-540 (¥145,000)特価~~118,000~~円
●20MBアイテックITH-520S (¥118,000)特価92,000円

4050文字アナログ/デジタルカラーディスプレイ

注文No.B-0416



●ドットピッチ0.37 ¥74,800 特価39,800円
●ドットピッチ0.28 (※デジタルケーブル別売) ¥1,500 ¥89,800 特価48,800円
●ソニーHBD-F1(MSX用) ¥36,800 ノバ特価

●エプソン AP-80EXPCセット (PC カプセルケーブル、ハガキガイド付) 本体価格¥69,800➡ノバ特価
●エプソン VP-1000 PCセット 本体価格¥154,000➡ノバ特価
●シチズン CKP-5240 (PC用、第1、第2水準、標準装備、トラクタ付、ケーブル) 本体価格¥145,000➡ ~~89,800~~円
●NEC PC-PR406M 本体価格¥59,800➡ノバ特価
●NEC PC-PR101TL2 本体価格¥83,800➡ノバ特価
●NEC PC-PR201TL 本体価格¥135,000➡ノバ特価

この春MSX2がオモシロイ

A1コンポでシステムしよう！
ナショナルFS-A1F (3.5FDD内蔵) (¥54,800) ノバ特価

オドロキの3.5FDD内蔵！
SONY HB-F1XD ¥54,800 (3.5FDD内蔵) 特価39,800円

ナショナルFS-FD1A ¥39,800 (3.5FDD) ノバ特価

SONY HBP-F1 ¥44,800 (ワープロプリンター) ノバ特価

プリンター

●スター精密 TR-24CL (PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付) 本体価格¥68,800➡41,200円
●エプソン VP-800 PCセット 本体価格¥124,000➡ノバ特価
●エプソン VP-500 PCセット 本体価格¥118,000➡ノバ特価
●スター精密 AR-2415 本体価格¥144,000➡69,800円

モデム

●オムロン MD-2400A ¥59,800➡43,000円
●オムロン MD-1200E ¥24,800➡18,000円
●エプソン SR-240AT ¥59,800➡ノバ特価
●エプソン SR-120S ¥29,800➡ノバ特価
●アイワ PV-A2400 ¥49,800➡ノバ特価
●加賀電子 KM-1200H ¥29,800➡22,000円

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器株式会社 NOVA 情報機器(株)

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FA	
下取機種	下取差額
PC8801FR/30	65,000円
PC8801mkIISR/30	55,000円
PC8801mkII/30	90,000円

購入機種 NEC PC-8801MA	
下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	68,000円
PC8801mkIIFR/30	88,000円
PC8801mkII/30	113,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21	
下取機種	下取差額
PC9801U2	170,000円
PC8801mkIIFR/30	190,000円
PC8801mkIISR/30	180,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21	
下取機種	下取差額
PC9801VM2	90,000円
PC9801U2	175,000円
PC8801mkIIFR/30	195,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo ZII	
下取機種	下取差額
X1Turbo2	80,000円
X1G30	90,000円
X1F20	98,000円

購入機種 SANYO (4050文字・アナログRGB) CMT-147L	
下取機種	下取差額
2000文字/TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

購入機種 NEC PC-9801VX21	
下取機種	下取差額
PC-9801VM2	100,000円
PC9801M2	155,000円
PC9801U2	200,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV20EX	
下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	45,000円
FM77-AV2	55,000円
FM77-L2	65,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX	
下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	75,000円
FM77-AV2	85,000円
FM77-L2	95,000円

購入機種 SHARP X1 twin	
下取機種	下取差額
X1Turbo 2	25,000円
X1Turbo30	30,000円
X1Turbo20	40,000円

中古品
高額にて買い取りします!
希望商品 X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で!
担当 武藤、深谷 まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン/全品完全保証付

CPU

富士通 FM-7	¥14,000
FM-new7	¥14,000
FM-77AV2	¥54,800ち
FM-77AV20-2(新同)	¥85,000
FM-77AV40(新品)	¥109,000
FM-77-D2	¥39,800ち
NEC PC8801mkII/20	¥39,800ち
PC-8801mkII/30	¥40,000ち
PC-8801mkIISR/30	¥80,000ち
PC-8801mkIIFR/30	¥75,000ち
PC-8801mkIIMR	¥85,000ち
PC-8801FH/30	¥95,000ち
PC-8801MH	¥120,000ち
PC9801UV21	¥169,800ち
PC-9801U2	¥79,800ち
PC-9801UV2	¥148,000ち
PC-9801VM2	¥198,000ち
PC-9801VM21	¥239,000ち
PC-9801VX2	¥205,000ち
PC-9801M2	¥168,000
PC-9801V×21	¥269,800
PC-9801F2	¥92,800ち
シャープ X1C	¥16,800
X1CS	¥16,800
X1CK	¥16,800
X1F model10	¥16,800
X1G model10	¥29,800ち
X1G model30	¥39,800ち
X1ターボIII	¥79,800ち
X1ターボZ	¥89,800ち
X1ターボ/10	¥25,000ち
FS-A1(MSX)	¥12,800
HB-F1(MSX)	¥12,800

プリンター

シャープ CZ8PD2S	¥29,800ち
NEC NM-9400	¥99,800
PC-PR201H2	¥178,000
PC-PR201F2	¥114,000
PC-PR406M	¥42,000
PC-PR101TL	¥47,000
NM9900	¥110,000
NEC PC-PR201H	¥110,000
PC-PR201TL	¥98,000
エプソン RP-80	¥25,000
VP-135K(新同)	¥76,800
富士通 MB27406	¥15,000
MB27404	¥15,000
シャープ CZ8PD2R	¥9,800

ディスクユニット

シャープ CZ-503F(新同)(X1用シングル)	39,000
CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥73,000
TEAC FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用)	¥25,000
グロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥33,000
グロリアシステムズGD-35S(98用)	¥30,000

ディスプレイ

シャープ CU-14G	¥24,800
加賀電子 SV-630	¥39,800
SV-650	¥49,800
シャープ CZ-811DE	¥29,800
サンヨー CMT-147L(新同)	¥47,000
NEC PC-KD852	¥45,000
PC-KD854	¥49,800

ワープロ

富士通 F-ROM8(新同)	¥68,000
オアシス30AFII(新同)	¥151,000
NEC 文豪7H	¥133,000
文豪5H	¥85,300
キャノン アルファー100(新同)	¥110,000
アルファー10(新同)	¥77,800
東芝 ルポ70GX(新同)	¥67,800
ルポ90F(新同)	¥97,800
エプソン PWP-1000G(新同)	¥77,800
PWP-1000GT(新同)	¥107,000

その他デバイス

NEC PC-VC101	¥94,800
シャープ CZ8BS1(新同)	¥18,800
CZ8BV1(新同)	¥31,000
富士通 FM77-411	¥19,300
各種データレコーダ	¥5,000ち

NOVA ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株) 東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM-4月号 **商品申込用紙**
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

X1を買うなら今がチャンス 在庫限りの決算バーゲン

SHARP X1 決算大特価市

激安BIGフェアー

注文番号 B-DX01

X1 G30 40%OFF

(写真のTVは別売りです)

モデム (CZ-822C)

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!



本体定価 ¥118,000を

大特価 ¥69,800

- 5インチFDDを2基搭載
- 8オクターブ3重和音のサウンドジェネレーター搭載
- 漢字ROM内蔵
- ゲームに欠かせないJOYカード標準装備

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,488	¥12,300
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

注文番号 B-DX02

X1 turbo Z セット 40%OFF

モデム

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!



CZ-880C(本体)	¥218,000
CZ-880D(専用ディスプレイ)	¥109,800
合計定価	~~¥327,800~~

合計定価 ¥327,800を

大特価 ¥198,000

- ビデオやテレビの映像を瞬時に取り込めモザイク処理や色の加工などが簡単にできます。
- スーパーインポーズ機能
- マウス標準装備
- 8重和音FM音源搭載
- JIS第1・2水準ROM
- 5"2HDディスク2基搭載
- カラー4,096色対応

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,220	¥12,500
24回	¥10,540	¥9,700
36回	¥9,500	¥6,800
60回	¥7,740	¥4,500

注文番号 B-DX03

X1 G30 基本セット

モデム

そのまま御家庭のTVにつなげます。

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!



CZ-822C(本体)	¥118,000
AN58C(RFアダプター)	¥2,980
合計定価	~~¥120,980~~

41%引

大特価 ¥71,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥13,108	¥12,600
10回	¥8,062	¥7,800
15回	¥6,216	¥5,300
24回	¥4,224	¥3,500

注文番号 B-DX04

X1 G30 ディスプレイセット

モデム

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!



CZ-822C(本体)	¥118,000
CZ-820D(モニター)	¥79,800
合計定価	~~¥197,800~~

43%引

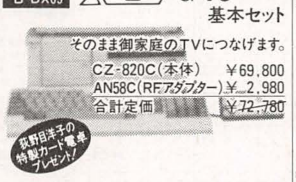
大特価 ¥111,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,016	¥8,300
20回	¥8,088	¥6,400
30回	¥5,337	¥4,500
48回	¥5,458	¥3,000

注文番号 B-DX05

X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。



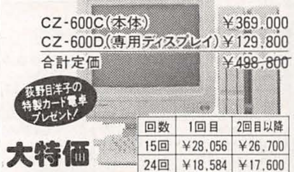
CZ-820C(本体)	¥69,800
AN58C(RFアダプター)	¥2,980
合計定価	~~¥72,780~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

現金特価 ¥26,800

注文番号 B-DX06

X68000 セット



CZ-600C(本体)	¥369,000
CZ-600D(専用ディスプレイ)	¥129,800
合計定価	~~¥498,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,056	¥26,700
24回	¥18,584	¥17,600
36回	¥14,500	¥12,400
60回	¥11,344	¥8,200

なんでもかんでもシャープ大特価市

注文番号	機種名	定価(円)	特価(円)
B-DX07	CZ-820C(X1F10本体)	69,800	24,800
B-DX08	CZ-880C(X1 turbo Z本体)	218,000	109,000
B-DX09	CZ-880D(4050文字カラーモニターTV)	109,800	89,000
B-DX10	CZ-600D(4050文字カラーモニターTV)	129,800	92,000
B-DX11	CZ-8PC2(熱転写漢字プリンター)	69,800	54,800
B-DX12	CZ-8PK5(漢字10"ドットプリンター)	129,000	69,800
B-DX13	CZ-8PK6(漢字15"ドットプリンター)	159,000	89,800
B-DX14	CZ-8PK7(漢字10"ドットプリンター)	122,000	99,000
B-DX15	CZ-8PK8(漢字15"ドットプリンター)	152,000	118,000
B-DX16	CZ-8RL1(電磁メカデーターレコーダー)	24,800	21,000
B-DX17	CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,800
B-DX18	CZ-8BR1(立体映像ボード)	29,800	25,000
B-DX19	CZ-503F(5"2Dディスク1基)	49,800	35,000
B-DX20	CZ-502F(5"2Dディスク2基)	99,800	78,000
B-DX21	CZ-520F(5"2HDディスク2基)	118,000	89,800
B-DX22	CZ-8TM2(モデムユニット)	49,800	39,800
B-DX23	CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
B-DX24	CZ-6VT1(X-68000用カラーイメージボード)	69,800	55,000
B-DX25	CZ-133SP(モデムターミナル)	25,800	4,800

日本マイコン流通センターだけの特典もいっぱい

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント! マークのついているシャープ商品(セット)をお買上げの方にもれなく特製の"荻野目洋子カード電卓をプレゼント! 非売品だよ!



モデム マークのついているシャープ商品(セット)をお買上げの方にもれなく"モデムターミナル(モデムボード、ターミナルソフトセット)をプレゼント!! (定価¥25,800の品)をプレゼント!

★メーカーとのタイアップによる全国完全一年間保証!!
安心してお求めになれます。

★下取り・買い替えシステム
今お持ちのパソコンを下取りに出しての買い替えも大歓迎! もちろん全国どこでもOK! お電話でお問合せ下さい。

★クレジットも思いのまま
3万円以上の商品なら全てクレジットOK! 頭金なしの月々3,000円より自由に回数を決められます。もちろんボーナス併用払いもOK! お電話にてご相談下さい。係員が詳しくご説明致します。

広告1ページ目 早いもの勝ち! お電話待ってます。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

ゲームもおまかせ! 大特価販売

全国通信販売OK!
今すぐ送ろう! 持って行こう! 日本マイコン流通センターへ
日本マイコン流通センター 広告2ページ目

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用(SR以降)

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-DS1	Aディンク	ハウ・メニ・ロボット	7,800	7,020
B-DS2	B.P.S	M.U.L.E.(ミュール)	7,800	7,020
B-DS3	Eアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-DS4	Gアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800	6,120
B-DS5	Gアーツ	シルフィード	6,800	6,120
B-DS6	Gアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-DS7	Gアーツ	自称!強豪雀士編	6,800	6,120
B-DS8	KGD	サイキックウォー	8,800	7,920
B-DS9	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-DS10	Mネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-DS11	Mネット	ストーム	7,800	7,020
B-DS12	NCS	ガイフレーム	7,800	7,020
B-DS13	PSK	ザ・病院	5,800	5,220
B-DS14	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-DS15	T&E	ハイドライド3	7,800	7,020
B-DS16	アスキー	ウイザードリー#3	9,800	8,820
B-DS17	アルシス	リバイバー	6,800	6,120
B-DS18	イーストC	王子ビンビン物語	7,800	7,020
B-DS19	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)	7,800	7,020
B-DS20	ガム	電能水こ伝	7,800	7,020
B-DS21	ガム	太平洋の嵐(VA専用)(2HD)	12,800	11,520
B-DS22	キャリー	Fright in Hawaii(VA専用)(2HD)	7,800	7,020
B-DS23	クエイザー	レジェンド	7,800	7,020
B-DS24	クリスタル	クリムゾン	7,800	7,020
B-DS25	クリスタル	ジハード	7,800	7,020
B-DS26	クリスタル	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-DS27	光栄	信長の野望 全国版88	9,800	8,820
B-DS28	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-DS29	光栄	三国志 SR	14,800	13,320
B-DS30	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン、サウンドウェア付	12,300	11,070
B-DS31	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-DS32	コスモス	ウォーニング	6,800	6,120
B-DS33	コスモス	億万長者	9,800	8,820
B-DS34	サコム	ノヴェル・ウェアシリーズ ドーム	9,800	8,820
B-DS35	ザイン	バスタード・スペシャル	6,800	6,120
B-DS36	システムS	上海 VA(VA専用)	6,800	6,700
B-DS37	システムS	オーガ	6,800	6,700
B-DS38	システムS	上海	6,500	6,400
B-DS39	システムS	大戦略88	7,800	7,700
B-DS40	システムS	かわいそう物語(VA専用)	7,800	7,700
B-DS41	シンキング	ザ・マン・アイ・ラブ	7,800	7,020
B-DS42	ジャスト	天使たちの午後PartII 美奈子	7,800	7,700
B-DS43	スキップ	ガルフォース「創世の序曲」	7,800	7,020
B-DS44	リバーヒル	キッスオブマーダー(マンハッタンレクイエム必要)	5,800	5,220
B-DS45	タイトー	アルカノイド	6,800	6,120
B-DS46	Sクラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-DS47	Sクラフト	マイト・アンド・マジック(VA専用)	9,800	9,700
B-DS48	エニックス	ワールド ゴルフII	7,800	7,700
B-DS49	エニックス	ウイングマンスペシャル(さらば夢戦士)	7,800	7,700
B-DS50	テクノ	D'(ディーダッシュ)	7,800	7,020
B-DS51	テクノ	コムサイト	6,800	6,120
B-DS52	テクポリ	お嬢様くらぶ	6,800	6,120
B-DS53	テクポリ	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,120
B-DS54	テレネット	女神転生	7,800	7,020
B-DS55	テレネット	反生命戦機 ANDROGYNUS	7,800	7,020
B-DS56	ポニー	HACKER	6,800	6,120
B-DS57	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-DS58	テレネット	LUXSOR(ルクソール)	7,800	7,020
B-DS59	テレネット	神羅万象(VA専用)(2HD)	7,800	7,020
B-DS60	データW	T・D・F(VA専用)	6,800	6,120
B-DS61	データW	T.D.F.	6,800	6,120
B-DS62	データW	第4のユニット	6,800	6,120
B-DS63	トウホウ	陽あたり良好—ひだまり荘の仲間たち—	7,800	7,020
B-DS64	ポニー	ビーチ・ヘッド	6,800	6,120
B-DS65	ハドソン	ディオーネ	7,800	7,020
B-DS66	ハミング	ラプラスの魔	7,800	7,020
B-DS67	バショーH	テスタメント	7,800	7,410
B-DS68	ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-DS69	ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-DS70	フェアリー	殺しのドレス	6,800	6,120
B-DS71	ブレインG	抜忍伝説	9,800	8,820
B-DS72	ブローダB	ART of WAR(VA専用)	9,800	8,820
B-DS73	ブローダB	ART of WAR 88	8,800	7,920
B-DS74	ブローダB	ART of WARシナリオ集88(ART of WAR88が必要)	4,800	4,320
B-DS75	ボーステック	DIRES(ダイレス)(VA専用)	6,800	6,120
B-DS76	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-DS77	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-DS78	HAL	ずっこけやじきた隠密道中(MSX2/ROM)	5,600	5,040
B-DS79	HAL	ホールインワンスペシャル(MSX2/ROM)	5,600	5,040
B-DS80	HAL	忍者くん阿修羅の章(MSX2/ROM)	5,600	5,040
B-DS81	HAL	ハルノート(MSX2/ROM+2DD)	29,800	26,820
B-DS82	HAL	ホールインワン・プロフェッショナル(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS83	HOT・B	フェアリーランド(MSX・MSX2/ROM)	5,900	5,310
B-DS84	KGD	コズミックソルジャー(MSX/1DD)	7,800	7,020
B-DS85	KGD	覇邪の封印(MSX・MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS86	KGD	覇邪の封印(MSX2/2DD)	8,800	7,920
B-DS87	Mキャビン	めぞん一刻(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS88	Mキャビン	大戦略(マップエディタ付)(MSX2/1DD)	7,800	7,020
B-DS89	Mキャビン	飛車(MSX・MSX2/ROM)	5,200	4,680
B-DS90	Mキャビン	めぞん一刻(MSX2/2DD)	6,800	6,120
B-DS91	Mキャビン	棋太平(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS92	Mキャビン	うる星やつら(MSX2/2DD)	6,800	6,120
B-DS93	Mキャビン	うる星やつら(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS94	SNK	怒 (MSX2/2DD)	6,800	6,120
B-DS95	Sトラスト	ディープダンジョンI魔洞戦記(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS96	T&E	ハイドライド3(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS97	T&E	ハイラドイド3(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-DS98	T&E	スーパーレイドック(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS99	T&E	ハイドライドII(MSX・MSX2/ROM)	6,400	5,760
B-DS100	T&E	ディーヴァ・ソーマの杯(MSX2/2DD)	7,800	7,020
B-DS101	T&E	ディーヴァ・アシュラの血流(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS102	Tショセキ	太陽の神殿(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS103	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)(MSX2/2DD)	6,800	6,120
B-DS104	キャリー	リターン・オブ・ジェルダ(MSX2/2DD)	5,800	5,220
B-DS105	キャリー	リターン・オブ・ジェルダ(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS106	クリスタル	ボルフェスと5人の悪魔(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS107	光栄	信長の野望 全国版(MSX/ROM)	9,800	8,820
B-DS108	光栄	三国志(MSX/ROM)	12,800	11,520
B-DS109	光栄	信長の野望 全国版(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-DS110	光栄	三国志(MSX2/ROM)	14,800	13,320
B-DS111	コスモス	バトルオブペガス(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS112	コナミ	シャロム魔城伝説完結編(MSX・MSX2/ROM)	5,980	5,380
B-DS113	コナミ	ウシャス(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS114	コナミ	グラディウス2(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS115	コナミ	沙羅曼蛇(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS116	コナミ	F1スピリット(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS117	コナミ	メタルギア(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS118	コナミ	パロディウス(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS119	コナミ	コナミの新・10倍カートリッジ(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS120	コンパイル	魔王ゴルベリアス(MSX・MSX2/ROM)	5,900	5,310
B-DS121	サコム	ノヴェルウェアシャティ(MSX・MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-DS122	サコム	ノヴェルウェアドーム(MSX・MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-DS123	ザイン	チャムクリスマス(MSX2/ROM)	6,400	5,760
B-DS124	ザイン	未来(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS125	ザイン	ディープフォレスト(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS126	ザイン	未来(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS127	ザイン	チャムクリスマス(MSX2/2DD)	5,800	5,220
B-DS128	ザイン	スーパートリトーン(MSX2/ROM)	5,900	5,310
B-DS129	ザイン	牙龍王(MSX2/ROM)	6,400	5,760
B-DS130	システムS	上海(シャンハイ)(MSX2/2DD)	5,800	5,700
B-DS131	システムS	OGRE(オーガ)(MSX2/ROM)	5,800	5,700
B-DS132	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS133	スクウェア	エイリアン2(MSX・MSX2/ROM)	5,900	5,310
B-DS134	ソニー	信長の野望全国版(MSX2/2DD)	8,800	7,920
B-DS135	ソニー	ガルフォース「創世の序曲」(MSX2/2DD)	6,800	6,120
B-DS136	ソニー	雀聖(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS137	ソニー	聖飢魔IIスペシャル(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS138	ソニー	Ys(イース)(MSX2/2DD)	7,800	7,020
B-DS139	ソニー	ジーザス(MSX2/2DD)	7,800	7,020
B-DS140	ソニー	三国志(MSX2/2DD)	12,800	11,520
B-DS141	ソニー	ハードボール(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS142	タイトー	スクランブルフォーメーション(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS143	チャンピオン	Hello!麻衣子(MSX2/2DD)	5,300	4,770
B-DS144	チャンピオン	Little PRINCESS(MSX2/2DD)	4,800	4,320
B-DS145	テクノ	D'(ディーダッシュ)(MSX2)	7,800	7,020
B-DS146	テクノ	雀友(MSX・MSX2/ROM)	5,400	4,860
B-DS147	テクノ	九玉伝(MSX2/2DD)	7,800	7,020
B-DS148	テレネット	反生命戦機アンドロギュヌス(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS149	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS150	テレネット	女神転生(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS151	テレネット	夢幻戦士ヴァリス(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS152	テレネット	アルバトロス(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS153	ナムコ	ドラゴンバスター(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS154	ハード	ヴァクソル(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS155	ハード	ダブル・ヴィジョン(MSX2/ROM)	5,800	5,800
B-DS156	ハード	ダブル・ヴィジョン(MSX2/2DD)	5,800	5,800
B-DS157	ハドソン	ジャガー5(MSX・MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS158	パックイン	ファミリー・ビリヤード(MSX2/ROM)	5,800	5,800
B-DS159	パナソフト	アシュギーネ復讐の炎(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS160	パナソフト	アシュギーネ虚空の牙城(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS161	ファルコム	ドラゴンスレイヤーIV(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS162	ファルコム	ザナドゥ(MSX・MXX2/ROM)	7,800	7,020
B-DS163	ファルコム	ドラゴンスレイヤーIV(MSX・MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-DS164	ファンプコ	死霊戦線 WAR OF THE DEAD(MSX2/ROM)	8,800	8,700
B-DS165	ボーステック	ダイレス(MSX2/2DD)	6,800	6,120
B-DS166	ポニー	HACKER(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-DS167	ポニー	ウルティマIV(MSX2/2DD)	11,800	10,620
B-DS168	ポニー	スーパーランナー(MSX2/ROM)	5,800	5,220

PC-9801シリーズ用(5インチ2HD)

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-DS169	NCS	エルスリード戦史	8,000	7,200
B-DS170	ウルフチーム	ヤシャ	7,800	7,020
B-DS171	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,020
B-DS172	エレクトロニックアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-DS173	エレクトロニックアーツ	ワールド・ゴルフ・ツアー	7,800	7,020
B-DS174	エレクトロニックアーツ	ワン・オン・ワン	7,800	7,020
B-DS175	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	7,800	7,020
B-DS176	システムS	ファンタジーナイト	7,800	7,020
B-DS177	システムS	大戦略2	9,800	8,820
B-DS178	システムS	大戦略2エディターセット	6,000	5,400
B-DS179	シャノアール	麻雀悟空	6,800	6,120
B-DS180	ジャスト	女子高生セーラー服入門	4,800	4,320
B-DS181	ジャスト	天使たちの午後PART2番外編	7,800	7,020
B-DS182	ジャスト	天使たちの午後PART2美奈子	7,800	7,020
B-DS183	スタークラフト	マイトアンドマジック	9,800	8,820
B-DS184	テクノポリス	マジャベンジャーねぎ麻雀	6,800	6,120
B-DS185	ビクター音産	女子大生交際図巻	7,800	7,020
B-DS186	ビクター音産	雀豪1	8,800	7,920
B-DS187	ビクター音産	アドレナリンコネクション	7,800	7,020
B-DS188	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-DS189	ブロダーバンドジャパン	アート・オブ・ウォー	9,800	8,820
B-DS190	ポニーキャニオン	ウルティマ4(3.5")	11,800	10,620
B-DS191	ポニーキャニオン	ウルティマ4(5")	9,800	8,820
B-DS192	マイクロキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-DS193	光栄	三国志	14,800	13,320
B-DS194	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-DS195	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-DS196	日本ファルコム	イース(YS)	7,800	7,020
B-DS197	日本ファルコム	ザナドゥ	7,800	7,020
B-DS198	日本ファルコム	ザナドゥ シナリオ2	5,800	5,220

※新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際は入荷次第発送いたします。

※ソフトの送料は1回のご注文につき、何本でも¥600です。

ソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう!

上に書いてある以外のソフトを買いたい人は、切手240円分を入れて、「日本マイコン流通センターベーマガリスト係」へ送って下さい。

●中古ソフトの値段表 ●新作ソフトの値段表 ●ソフト購入申込書がもらえます。下の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。

(ソフトの値段表はPC-98、88、ファミコン、MSX、MSX2のみです)

PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います!

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。ディスクソフトはゲーム、ビジネス用とも買い取り致します。 ●買取価格は人気・発売時期によって変わります。

★まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便で送って下さい。到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問い合せはできません。

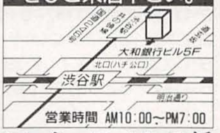
●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!



東京 03[463]4455(ヨシココ)

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお電話でお申し込み下さい。お申し込みの際、ご住所・お名前・電話番号をお伝え下さい。当社の受付番号を申し上げます。その受付番号と注文番号、ソフト名を申込書にご記入の上、現金書留に現金と申込書を入れてお近くの郵便局よりご送金下さい。入金確認後、早急に商品をお届け致します。

又、電話でお申し込みをしないで直接お金を送っていただいても結構です。その時は、申込書に買いたい商品などを正しく書き、受付番号のワクには×印をつけて下さい。

※注意—送料¥600をたすことを忘れないで!送金は必ず現金留で!

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

お近くの人 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

小資本開業! 加盟店募集!
詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

〈申込書〉 ※□に○印をつけて下さい。

昭和 年 月 日

□売りたい ↓売りたい品物

1	4
2	5
3	6

□買いたい ↓買いたい品物

1	3
2	4

君の使っている機種名( )

□ソフトの値段表が欲しい。
(240円分の切手が必要です)

フリガナ		生年月日
氏名		昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)		
TEL		受付番号
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ4月号

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

ファミコンディスクシステム専用大人気ソフト!! 今がチャンス!

ファミリーコンピューターディスクシステム用 エミちゃんの燃えろ野球拳!



ちょっぴりHなファミリー野球拳!!

現金特価 ¥4,500

ファミリーコンピューターディスクシステム用 ロリータブロックくずし



亜紀とつかさの不思議の壁 かなりHな悩ましソフト!!

現金特価 ¥4,500

ファミコンディスク用 クイックハンター

定価 ~~¥5,800~~



現金特価 ¥4,980

ファミコン用 生ディスク

コピーツールによるバックアップ用生ディスク

安い!! 現金特価 ¥480

★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。ご来店の方は1枚でもOKです。

PCを活かすGoodなビジネスソフトを激安販売!! アフターも万全です

ワープロ系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-D101	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	PC-98シリーズ	言わずと知れた一太郎、15000語一括変換が売物です	58,000	43,500	月々 7,600
2位	B-D102	日本マイコン販売	テラIII世	PC-98シリーズ	機能充実、夢の人口知能型ワープロ、価格が魅力です	32,000	27,200	———
3位	B-D103	ダイナウェア	デスクUP	PC-98シリーズ	デスクトップパブリッシングの王者、画像取込も自由自在	88,000	74,800	月々13,200
4位	B-D104	サムシンググッド	Shogun(将軍)2	PC-88シリーズ	データベース機能を備えた本格的88版ワープロソフト	34,800	29,580	———
5位	B-D105	dBソフト	スーパー春望クリエイティブII	PC-88シリーズ	88用本格的ワープロ、変換効率では98にも負けません	34,800	27,800	———
6位	B-D106	dBソフト	P.1	PC-88シリーズ	グラフィックツール機能を内蔵、88用パーソナルパブリッシングワープロ	40,000	32,000	月々 5,600

データプロセッサー系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-D201	ロータス	1-2-3 R2.1J	PC-98シリーズ	表計算を土台にデータベース、グラフ機能をもつ最強のビジネスソフト	98,000	77,000	月々13,600
2位	B-D202	ダイナウェア	チャートUP	PC-98シリーズ	編集機能を持った表計算、グラフ作成ソフト、入力、編集はカンタン!!	55,000	44,000	月々 7,700
3位	B-D203	管理工学研究所	桐	PC-98シリーズ	事務処理全般こなすデータベースソフト、大量データも簡単に整理	98,000	78,400	月々13,800
4位	B-D204	東海クリエイト	VP-Planner	PC-98シリーズ	表計算/グラフ/データベースソフトを1本に集約、ビジネスマンの片腕に!!	32,000	27,000	———

事務処理系ソフト(当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております)

順位	注文番号	メーカー名	ソフト名	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
1位	B-D301	オービックビジネスコンサルタント	TOP 財務会計エキスパート	PC-98シリーズ	リアルイメージ入力出効率UP、入力さえ終われば元帳や分析は思いのまま	200,000	150,000	月々26,500
2位	B-D302	オービックビジネスコンサルタント	TOP 給与計算エキスパート	PC-98シリーズ	今まで手間だった給与計算、年末調整もラクラク処理、時間の節約にも!	200,000	150,000	月々26,500
3位	B-D303	ミルキーウェイ	二代目 大番頭	PC-98シリーズ	使いやすさに徹した日本語財務会計ソフト、他社ソフトとのデータ互換も可能	200,000	160,000	月々28,200
4位	B-D304	オービックビジネスコンサルタント	TOP 販売管理エキスパートA	PC-98シリーズ	発売と同時にベストセラー、使いやすさ機能とも最高級の販売管理ソフトです	120,000	90,000	月々15,900

日本マイコン流通センターのお薦めビジネスソフト

注文番号	メーカー名	機種	機種	特徴	定価(円)	特価(円)	クレジット例(6回)
B-D401	理想化学	リソデスク	PC-98シリーズ・ワープロ	ワープロソフトの最新強力作・あのデスクUPにイラスト集をセット。画像入力装置をお持ちでない方もデスクUPの魅力を味わえます。	98,000	69,800	月々12,300
B-D402	ソフィックス	CLIP毛筆	PC-98シリーズ・データベース	カード型データベースソフトに毛筆書体ソフトをプラス。データベース機能はもちろん強力で使いやすく住所データなどを毛筆印刷できます。	32,000	25,800	———
B-D403	ソフィックス	CLIP顧客台帳	PC-98シリーズ・データベース	顧客管理の不便さを解消!! 機能は充実! とにかく使ってみて下さい。すばらしさはすぐわかります。	19,000	16,800	———

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~9ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みいただくと早く入金が確認出来ます。

●お振込先 〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

③下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。

新製品も安い!これなら買える!

NEC新製品セール➡分割払い月々3,000円より

➡日本マイコン流通センター 広告4ページ目➡

※只今NEC製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント!

PC-8801FA

新登場



●PC-8801シリーズのソフトを継承
●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装
●FM16音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-D01 FA純正セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥286,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,800	¥15,600
24回	¥10,900	¥10,300
36回	¥10,500	¥ 7,200
60回	¥ 6,600	¥ 4,800

注文番号 B-D02 FA基本セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,140	¥16,000
18回	¥11,360	¥11,000
30回	¥ 8,410	¥ 7,000
60回	¥ 4,120	¥ 4,000

注文番号 B-D03 FA格安セット

PC-8801FA(本体)
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥242,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,072	¥10,400
24回	¥ 8,164	¥ 8,100
36回	¥ 6,500	¥ 5,700
60回	¥ 9,124	¥ 3,700

注文番号 B-D04 FA純正高級ワープロセット

PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター)
スーパー春望クリエイティブII(ワープロソフト)
5"2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥458,400~~

大特価 ¥314,400

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,528	¥23,400
24回	¥16,792	¥15,400
36回	¥11,500	¥10,900
60回	¥ 9,072	¥ 7,200

注文番号 B-D05 FAワープロ入門セット

PC-8801FA(本体)
4050文字カラーモニター
TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター)
スーパー春望クリエイティブII(ワープロソフト)
5"2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥365,400~~

大特価 ¥230,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,424	¥17,100
20回	¥14,332	¥13,300
36回	¥11,250	¥ 7,900
60回	¥10,876	¥ 5,200

注文番号 B-D06 FAワープロ通信セット

PC-8801FA(本体)
4050文字カラーモニター
TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター)
KDM-3012L(1200ボーモデム)
スーパー春望クリエイティブII
5"2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥385,200~~

大特価 ¥247,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,380	¥15,600
24回	¥13,160	¥12,100
36回	¥11,250	¥ 8,500
60回	¥10,460	¥ 5,600

PC-88VA



PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-D07 VA純正高級セット

PC-88VA(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-VA11(ビデオボード)
合計定価 ~~¥437,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥28,350	¥28,200
18回	¥19,600	¥19,300
30回	¥13,875	¥12,300
60回	¥ 7,900	¥ 7,000

注文番号 B-D08 VA・純正基本セット

PC-88VA(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥397,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
10回	¥29,890	¥29,500
18回	¥18,240	¥17,100
36回	¥ 9,750	¥ 9,400
60回	¥ 8,180	¥ 6,200

注文番号 B-D09 VA格安セット

PC-88VA(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥372,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
10回	¥26,672	¥26,200
18回	¥16,112	¥15,200
36回	¥10,500	¥ 8,300
60回	¥ 7,804	¥ 5,500

PC-8801MA

新登場



●PC-8801シリーズの、ソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載 ●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-D10 MA純正セット

PC-8801MA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥316,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,720	¥14,700
24回	¥12,740	¥11,400
36回	¥11,250	¥ 8,000
60回	¥ 8,840	¥ 5,300

注文番号 B-D11 MA・格安セット

PC-8801MA(本体)
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥272,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,158	¥17,300
18回	¥13,492	¥11,800
30回	¥ 7,777	¥ 7,600
60回	¥ 5,464	¥ 4,300

注文番号 B-D12 Shintom VCR-4500

定価 ~~¥65,800~~

VAの機能をフルに生かすにはビデオが欲しい!

特価 ¥39,800

●ワイヤレスリモコン付 ●HQ方式で高画質、鮮明 ●ワンタッチレコーディング ●2週間6番組予約 ●ピクチャーサーチ ●一時停止(スチル)機能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
10回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

PC-9801VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承 ●80286(10MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-D13 VX21・純正基本セット

PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,240	¥22,900
20回	¥17,920	¥17,800
36回	¥12,750	¥10,600
60回	¥10,660	¥ 7,000

注文番号 B-D14 VX21・高解像格安セット

PC-9801VX21(本体)
CU-14AD(4050文字高解像度カラーモニター・0.31ピッチ)
合計定価 ~~¥517,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥23,200
24回	¥17,380	¥15,200
36回	¥14,250	¥10,700
60回	¥10,280	¥ 7,100

注文番号 B-D15 VX21・格安セット

PC-9801VX21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥507,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,736	¥22,200
24回	¥15,604	¥14,600
36回	¥11,750	¥10,300
60回	¥ 9,764	¥ 6,800

PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-D16 VM21・純正基本セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥22,400
20回	¥18,560	¥17,400
36回	¥12,250	¥10,400
60回	¥ 8,280	¥ 6,900

注文番号 B-D17 VM21・高解像格安セット

PC-9801VM21(本体)
CU-14AD(4050文字高解像度カラーモニター0.31ピッチ)
合計定価 ~~¥474,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥22,700
24回	¥17,200	¥14,900
36回	¥13,750	¥10,500
60回	¥ 7,900	¥ 7,000

注文番号 B-D18 VM21・格安セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥464,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,016	¥21,700
24回	¥15,424	¥14,300
36回	¥11,250	¥10,100
60回	¥ 7,384	¥ 6,700

PC-9801UX21

新登場



●U2-UV2のソフトの継承
●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載
●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンド ボード 内蔵)
●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-D19 UX21・純正基本セット

PC-9801UX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,120	¥21,700
20回	¥18,360	¥16,800
36回	¥10,250	¥10,100
60回	¥12,180	¥ 6,600

注文番号 B-D20 UX21・高解像格安セット

PC-9801UX21
CU-14AD(4050文字高解像度カラーモニター・0.31ピッチ)
合計定価 ~~¥432,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥22,000
24回	¥14,600	¥14,500
36回	¥11,750	¥10,200
60回	¥11,800	¥ 6,700

注文番号 B-D21 UX21格安セット

PC-9801UX21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥427,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,616	¥21,000
24回	¥15,124	¥13,800
30回	¥12,750	¥ 9,700
60回	¥11,284	¥ 6,400

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

日本マイコン流通センター 広告5ページ目

注文番号 B-D22
SHARP X1 twinセット

CZ-830CB(本体) ¥99,800
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ¥~~197,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100
60回	¥ 5,020	¥ 3,400

注文番号 B-D23
SHARP X1 turbo Z II セット

CZ-881CB(本体) ¥179,800
CZ-880DE(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥~~289,600~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,700
24回	¥11,320	¥11,000
36回	¥10,500	¥ 7,700
60回	¥ 8,220	¥ 5,100

注文番号 B-D24
NEC PC-9801CV21

新登場

定価 ¥~~355,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥22,300
24回	¥14,720	¥14,700
36回	¥13,250	¥10,300
60回	¥11,420	¥ 6,800

注文番号 B-D25
NEC PC-9801LV21

新登場

定価 ¥~~345,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥21,500
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

注文番号 B-D26
SHARP mz-2861セット

MZ-2861(本体) ¥328,000
SV-630(4050文字カラーモニター) ¥ 74,800
チャートUP(表集計統合ソフト) ¥ 55,000
合計定価 ¥457,800

大特価 ¥314,400

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,528	¥23,400
24回	¥16,792	¥15,400
36回	¥11,500	¥10,900
60回	¥ 9,072	¥ 7,200

EPSON PC-286V

98VXコンパチ

注文番号 B-D27-1
PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本体) ¥298,000
SV-630(4050文字カラーモニター) ¥ 74,800
合計定価 ¥~~372,800~~

大特価 ¥261,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥24,398	¥24,200
20回	¥16,788	¥15,100
36回	¥12,250	¥ 9,000
60回	¥ 7,284	¥ 6,000

注文番号 B-D27-2
PC-286V〔STD〕

PC-286V〔STD〕(本体) 定価 ¥~~298,000~~

大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,890	¥20,200
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥ 7,750	¥ 7,600
60回	¥ 7,220	¥ 5,000

EPSON PC-286L

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

APPLE Macintosh

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

TOSHIBA J-3100

各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

SONY HIT BIT PRO AV

注文番号 B-D28
ソニーホームコンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ¥~~148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,040	¥10,500
20回	¥ 6,840	¥ 6,600
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

注文番号 B-D29
AVクリエーター HBI-F900

定価 ¥~~64,800~~

●文字のスクロールやワイプが可能 ●モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,798	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

注文番号 B-D30
SANYO WAVY77 MSX2 PHC-77

定価 ¥~~138,000~~

●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵 ●漢字ROM内蔵 ●24×24ドットプリンター内蔵 ●ハガキ印刷やレポート印刷も思いのまま!!複文節変更ワープロ搭載のワープロパソコン ●もちろんMSX2ならではの人気ゲームも楽しめます(DISK、ROM共) ●家庭用TVにそのままつなげます。

大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥14,588	¥14,000
10回	¥ 9,582	¥ 8,600
15回	¥ 6,776	¥ 5,900
30回	¥ 4,157	¥ 3,200

注文番号 B-D31
SONY HB-F1XD MSX2

定価 ¥~~54,800~~

3.5インチFDD1基内蔵

現金特価 ¥47,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,658	¥4,400

注文番号 B-D32
SONY HB-F1II MSX2

定価 ¥~~29,800~~

現金特価 ¥26,800

注文番号 B-D33
Panasonic FS-A1mkII MSX2

定価 ¥~~29,800~~

連射式パワーパッド付

現金特価 ¥26,800

注文番号 B-D34
SHARP ツインファミコン

(AN-505)
定価 ¥~~32,000~~

現金特価 ¥28,000

ただ今お求めの方へ、お掃除探偵君プレゼント

注文番号 B-D35
SEGA マスターシステム

定価 ¥~~16,800~~

現金特価 ¥12,800

注文番号 B-D36
任天堂 ファミリーコンピューター

定価 ¥~~14,800~~

中古大特価 ¥6,980

注文番号 B-D37
任天堂 ディスクシステム

ディスクシステム ¥15,000
ACアダプター ¥ 1,500
合計定価 ¥~~16,500~~

中古大特価 ¥8,980

このページのうちこの2機種のみ中古品です。他の商品はすべて完全新品

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03〔463〕4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX. 03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク徒歩0分渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

➡日本マイコン流通センター 広告6ページ目➡

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。

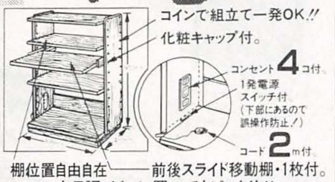


6,000台突破 記念特価 ¥18,800

定価¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付 ●一発電源スイッチ付(コンセント4連) ●高級木目調(ワインローズウッド) ●キャスター付(ストッパー付キャスター使用) ●コンパクトで場所をとらない ●強化木材なので強度バツグン ●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔) ●収納棚595mm



今月のお勧め商品

防塵キーボードカバー

- EKBS-98VS(対応機種PC-98シリーズ)
- EKBS-98U(対応機種PC-98Uシリーズ)
- EKBS-88H(対応機種PC-8801MH・FH・VA)

全品 現金特価¥2,600

カバーの上からキーが打てます。

LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル



LC-DA1

定価¥5,600

現金特価¥5,000

MK MOUSE II ブラックマウス



定価¥7,800

現金特価¥5,500

- PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
- ブラックタイプ超人気品

ACCEL 98用バスマウス



定価¥6,800

現金特価¥4,500

- PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
- PC-9872Lコンパチ
- 200カウントの高性能

KANSAI モニター切替器

KSW-D(PC-9801、8801シリーズ・デジタルディスプレイ用)

本体2台→モニター1台 定価¥9,800 **現金特価¥8,800**

KSW-D15(PC-9801、8801シリーズ・アナログディスプレイ用)

本体2台→モニター1台 定価¥12,000 **現金特価¥10,800**

※両商品ともRGBケーブルは別売りです。

エレコム マウスパッド

MP-10(W230×D277×H5%) 定価¥2,200 **現金特価¥1,900**

MP-20(W200×D235×H5%) 定価¥1,800 **現金特価¥1,600**

MP-30(本革製)(W225×D175×H5%) 定価¥1,980 **現金特価¥1,700**

MP-40(本革製)(W300×D250×H5%) 定価¥2,980 **現金特価¥2,600**

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

今がチャンス! PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット(別売)を無料サービス中!



PC-7 新製品 発売記念特価 ¥14,800 定価¥34,800

650(幅)×835(高さ)/650(高さ)×600(奥行)



PC-7MKII 新製品 発売記念特価 ¥19,800 定価¥39,800

650(幅)×835(高さ)×600(奥行) 1,255~1,355(高さ) 650(高さ)



PC-8MKII 新製品 発売記念特価 ¥34,800 定価¥48,500

900(幅)×840(高さ)×700(奥行) 1,215~1,315(高さ) 650(高さ)



PC-9MKII 新製品 発売記念特価 ¥39,800 定価¥56,500

1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行) 1,215~1,315(高さ) 650(高さ)

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

オプションボード・周辺機器

アクセル FM-1



定価¥22,000

(PC-98用FM音源ボード)

(PC-9801-26とコンパチ)

大特価 ¥15,800

新品モデム	定価(円)	特価(円)
オムロン MD-2400A(2400bps/全二重)	59,800	48,000
オムロン MD-1200A(1200bps/全二重)	34,800	27,800
オムロン MD-1200C(1200bps/全二重)	29,800	23,800
オムロン MD-1200E(1200bps/全二重)	24,800	21,000
関西電機 KDM-3012L(1200bps/全二重)	19,800	15,900

新品周辺機器	定価(円)	特価(円)
NECPC-9801-26K(サウンド ボード)	25,000	21,000
NECPC-9801-25(スーパーインポーズ)	58,000	49,000
NECPC-9801-29N(GB-IBボード)	48,000	39,800
ABM V30スーパーチャージャー(8087-1付)(VM2、VM21、VX21用があります)	79,800	64,000

ABM V30スーパーチャージャー(ボードのみ)(VM2、VM21、VX21用があります)	39,800	32,000
NECPC-9801-33(データプロセッサー)	82,000	69,000
NECPC-9801-37(FAXボード)	125,000	99,800
マルチファックスMF-01(FAXボード)	94,500	74,000
N/B 98用バスマウス	9,800	5,500
N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ)	7,800	5,500
エプソンGT-3000Vカラースキャナー	178,000	139,000
エプソンGT-100ハンディスキャナー	54,800	45,000
HAL研究所 ハンディスキャナー98	29,800	23,800
HAL研究所 ワイドスキャナー98	34,800	27,800
HAL研究所 ハンディプリンター98	29,800	23,800
オムロンHS10Rハンディスキャナー	49,800	39,800
オムロンBU500(無停電電源)	178,000	139,000
オムロンPN64S(64KB)プリンターバッファー	29,800	24,000
オムロンPN128S(128KB)プリンターバッファー	34,800	28,000
オムロンPN256S(256KB)プリンターバッファー	39,800	32,000
オムロンPN512S(512KB)プリンターバッファー	49,800	39,800
NEC PC-88VA-11(ビデオボード)	39,800	33,830
NEC PC-88VA-12(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800	39,800
ローランドMPU-PC98(MIDI I/F)	49,800	39,800
シャープ CZ-8BR1(立体セット)	29,800	25,000
シャープ CZ-8BV2(カラーイメージ2)	39,800	32,800
シャープ CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,800
シャープ AN-58C(RFアダプター)	2,980	2,800
シャープCZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800	55,000

I/Oデータ PC-98用増設RAM

- 1M(メガ)RAM(RAM DISKソフト付) ……… **特価¥23,000**
- 1.5M(メガ)RAM(RAM DISKソフト付) ……… **特価¥32,000**
- 2M(メガ)RAM(RAM DISKソフト付) ……… **特価¥39,000**
- 512K(キロ)RAM ……… **特価¥16,800**
- 256K(キロ)RAM ……… **特価¥11,900**

ディスケット(10枚入1箱)

ノーブランド

- 5インチ2D…… **特価¥470**
- 5インチ2HD…… **特価¥980**
- 3.5インチ2DD… **特価¥2,400**
- 3.5インチ2HD… **特価¥4,900**

花王(KAO)(Newタイプ)

- 5インチ2HD…… **特価¥1,380**

ディスケットケース

- 5インチ・100枚収納・カギ付

定価¥5,000…… **特価¥1,580**

※増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも、送料は1回のご注文につき一律¥600です。

速報 渋谷駅前店にて 決算処分激安フェアー開催!!

3/12~3/31まで!

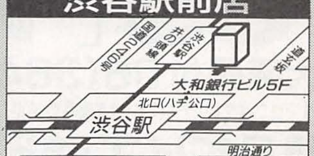
★ディスケット、ソフトなどの小物から、PC-9801シリーズなどのパソコンまで、さらにお安く提供致します。とにかく渋谷店へ Let's GO!

株式会社 日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F フェアー会場

☎東京03(463)4455代

渋谷駅前店



営業時間 AM10:00~PM7:00

エレベーターは建物の裏側にあります。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ! 周辺機器も激安!

全国どこでもお電話一本! 渋谷駅前徒歩0分! 日本マイコン流通センター 広告7ページ目

PC-9801シリーズ外部ディスク アクセル製 NEC純正FDD使用 ドライブ番号切替可能 2HD完全対応 2DD対応

FDC-54 5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~



FDC-51 5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~



FDC-352 3.5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~



FDC-351 3.5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~



	PC-9801・UV・UX・VM・VXの場合				PC-9801E・U2・F2・VFの場合			
	2基タイプ		1基タイプ		2基タイプ		1基タイプ	
	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ
注文番号	B-D38	B-D39	B-D40	B-D41	B-D42	B-D43	B-D44	B-D45
	FDC-54	FDC-352	FDC-51	FDC-351	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDD-351 2HD I/F付

注文番号 B-D38 B-D39 とも **大特価 ¥66,000**

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,160	¥6,100
24回	¥4,280	¥3,200

注文番号 B-D40 B-D41 とも **大特価 ¥49,000**

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,940	¥8,600
18回	¥3,160	¥3,100

注文番号 B-D42 B-D43 とも **大特価 ¥79,800**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

注文番号 B-D44 B-D45 とも **大特価 ¥62,800**

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

ハードディスク……今、話題! 98が高速に!!

アイテック ITH-520N 定価 ~~¥99,800~~ 20Mハードディスク(I/F付)



大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

アイテック ITH-540S 定価 ~~¥168,000~~ 40Mハードディスク(I/F付)



大特価 ¥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
24回	¥ 8,620	¥ 6,500

ハンディイメージスキャナー 98に絵をとりこめます。

ハル研 HIS-10 定価 ~~¥29,800~~



読み取り幅 64mm 16階調 **現金特価 ¥23,800**

オムロン HS-10R 定価 ~~¥49,800~~



読み取り幅104mm 64階調 **大特価 ¥39,800**

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

新品ディスプレイ		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
N E C	PC-KD862(4050文字カラー、アナログ)	99,800	74,000	月々 6,800
	PC-KD863S(4050文字カラー、アナログ)	118,000	95,000	月々 8,700
	PC-KD854(4050文字カラー、アナログ)	89,800	56,000	月々 5,100
	PC-KD855(4050文字カラー、アナログ)	69,800	54,800	月々 5,000
	PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV)	138,000	99,800	月々 9,200
	PC-TV352(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV)	115,000	76,000	月々 7,000
シャープ	CU-14AD(4050文字カラー、アナログ)	84,800	59,800	月々 5,500
	CU-14A4(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	89,800	49,800	月々 4,600
	CU-14BD(4050、2000文字カラー、アナログ)	64,000	46,800	月々 4,300
東 映	FTC-12GTSA1(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	79,800	40,800	月々 4,300
	FTC-12GTU-H(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	114,800	68,000	月々 6,200
TAXAN	SV-650(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	89,800	62,800	月々 5,800
	SV-630(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	79,800	42,800	月々 3,900

新品漢字プリンター		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
N E C	PC-PR201V2(15"24ドットカラー漢字)	298,000	229,000	月々 21,100
	PC-PR201F2(15"24ドット漢字)	158,000	114,000	月々 10,500
	PC-PR201TH(15"熱転写24Pカラー漢字)	145,000	114,000	月々 10,500
	PC-PR101F2(10"24ドット漢字)	138,000	99,800	月々 9,200
	PC-PR101E(10"ドット漢字)	99,800	78,000	月々 7,200
	PC-PR101TL2(10"熱転写24Pカラー漢字)	83,800	67,000	月々 6,100
	PC-PR406M(10"熱転写24P漢字)	59,800	45,000	月々 4,100
N E C	PC-PR406S(10"熱転写24P漢字)	94,800	72,800	月々 6,700
	PC-PR406LP(レーザープリンター)	438,000	298,000	月々 27,500
	PC-PR601(レーザープリンター)	585,000	322,000	月々 29,700
	NM-9950II(15"24ドットカラー漢字)	245,000	158,000	月々 14,600
	NM-9700(10"24ドットカラー漢字)	163,000	109,000	月々 10,000
ス タ ー	AR-2415(15"24ドット漢字)	144,000	79,800	月々 7,300
	AR-2410(10"24ドット漢字)	114,000	69,800	月々 6,400
	TR-24CL(熱転写24Pカラー漢字)	69,800	37,000	月々 3,400
ブラザー	M-1024IIPX(10"24ドット漢字)	99,800	55,000	月々 5,000
シチズン	CKP-5240(PC)(15"24ドット漢字)	145,000	84,800	月々 7,800
エプソン	VP-4800(PC)	330,000	269,000	月々 24,800
	VP-3000(PC)	290,000	234,000	月々 21,600

新品ハードディスク		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
ラ ン ド	LDP-521(20Mバイト)	98,000	78,000	月々 7,200
スナイパー	SP-520(20Mバイト)	98,000	78,000	月々 7,200
	SP-540(40Mバイト)	145,000	116,000	月々 10,700
N E C	PC-9801-27(ハードディスク I/F)	20,000	18,000	―
I C M	ストライドMC-20(I/F付)	125,000	99,800	月々 9,200
アイテック	ITH-520N(I/F付)	99,800	79,800	月々 7,300
	ITH-540S(I/F付)	168,000	134,000	月々 12,300
ロジテック	LHD-32N(I/F付)	158,000	99,800	月々 9,200

今月の超特選品

分割支払いOK! 全国完全保証1年付

●今回、超特選した新古・中古(使用2ヶ月以内)など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。未使用品もございます。限定品ですのでお早めに! 詳しい商品状況はお電話でお問合せ下さい。

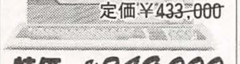
PC-9801XL モデル2 新品 定価 ~~¥575,000~~



特価 ¥429,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,480	¥32,000
36回	¥18,250	¥14,800

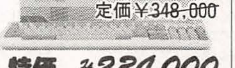
PC-9801VX21 定価 ~~¥433,000~~



特価 ¥249,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥19,880	¥18,500
36回	¥10,250	¥ 8,600

PC-9801UX21 定価 ~~¥348,000~~



特価 ¥234,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,480	¥17,400
36回	¥ 9,000	¥ 8,100

PC-9801U2 定価 ~~¥298,000~~



特価 ¥79,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥72,800	¥ 5,800
30回	¥ 6,085	¥ 3,100

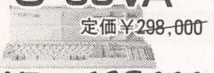
SHARP MZ-2861セット

MZ-2861(本体) ¥328,000
チャードUP(ソフト) ¥ 55,000
合計定価 ~~¥383,000~~

特価 ¥249,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,220	¥12,200
36回	¥10,250	¥ 8,600

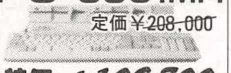
PC-88VA 定価 ~~¥298,000~~



特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,960	¥14,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800

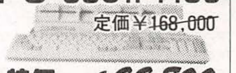
PC-8801MH 定価 ~~¥208,000~~



特価 ¥109,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,576	¥8,100
36回	¥4,250	¥3,800

PC-8801FH30 定価 ~~¥168,000~~



特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,176	¥7,400
36回	¥5,750	¥3,400

EPSON PC-286VSTD 定価 ~~¥298,000~~



特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,300
36回	¥ 7,750	¥ 7,600

APPLE Mac Plusセット

Macintosh Plus(本体) ¥398,000
3.5インチドライブ ¥ 76,000
イメージライタII J ¥113,000
合計定価 ~~¥587,000~~

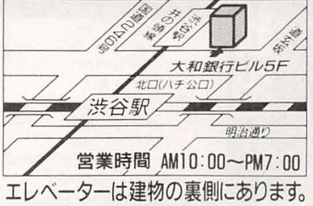
特価 ¥399,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥31,080	¥29,700
36回	¥15,750	¥13,800

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394
日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕
※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

日本マイコン流通センター 広告8P目

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200シリーズ	—	168,000～
PC-100モデル30	558,000	58,000
PC-9801XL2(新品)(限定特価)	575,000	429,000
PC-9801VX21	433,000	218,000
PC-9801VX2(新品)(限定特価)	433,000	228,000
PC-9801VM21(新品)(限定特価)	390,000	219,000
PC-9801VM21	390,000	198,000
PC-9801VM2	416,000	189,000
PC-9801M2	415,000	158,000
PC-9801VF2	348,000	119,000
PC-9801F2	398,000	109,000
PC-9801UV21	318,000	159,000
PC-9801UV2	318,000	148,000
PC-9801U2(新品)(限定特価)	298,000	89,800
PC-9801U2	298,000	79,800
PC-9801E	218,000	59,800
PC-9801	298,000	48,000
PC-98LTモデル1	238,000	129,000
PC-88VA	298,000	169,000
PC-8801MA(新古品)	198,000	145,000
PC-8801(新品)(限定特価)	208,000	114,800
PC-8801MH	208,000	99,800
PC-8801mkIIMR	238,000	84,000
PC-8801FH30	168,000	89,800
PC-8801mkIIFR30	178,000	84,000
PC-8801mkIISR30	258,000	84,000
PC-8801mkII30	278,000	48,000
PC-8801mkII20	225,000	32,000
PC-8801mkII10	168,000	29,000
PC-8801	228,000	18,000
PC-8001mkIISR	108,000	14,800
PC-8001mkII	123,000	10,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	38,000
PC-6601	143,000	24,800
PC-6601mkIISR	89,800	14,800
PC-6001mkII	84,800	9,800
PC-6001	89,000	5,800
PC-8201	138,000	34,800
シャープ CZ-800C(X1)	155,000	12,800
CZ-801C(X1C)	119,800	17,800
CZ-802C(X1D)	198,000	15,800
CZ-803C(X1CS)	119,800	17,800
CZ-804C(X1CK)	139,800	18,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	17,800
CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
CZ-820C(X1G10)	69,800	19,800
CZ-822C(X1G30)	118,000	49,800
CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	89,800
CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	79,800
CZ-880C(X1 turbo Z)(新品限定品)	218,000	109,000
CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	89,800
CZ-830C(X1 twin)(新品限定品)	99,800	75,000
MZ-2521(MZ2500モデル30)	198,000	79,800
MZ-2200(チャタリング)	147,800	6,800
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2000	218,000	18,000
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-731	128,000	15,800
MZ-721	89,800	12,800
シャープ ツインファミコン	32,000	19,800
富士通 FM-77AV2	158,000	59,000
FM-77AV1	128,000	49,000
FM-77L4	238,000	65,000
FM-77D2	228,000	54,000
FM-77D1	198,000	45,000
FM-8	218,000	8,900
FM-7、FM-New7	99,800	12,800
東芝 PA-7007(パソピア7)	119,800	8,900
PA-7010(パソピア)	163,000	6,900
PA-7012(パソピアOA)	163,000	8,900
エプソン HC-20(カセット内蔵)	138,600	26,800
HC-88T(カセット内蔵)	298,000	54,800
任天堂 ファミリーコンピューター	14,800	6,800
MSX・MSX2		
カシオ MX-10(16K)	19,800	7,800
MX-101(16K)	19,800	7,800
PV-16(16K)	29,800	7,800
PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー MPC-10(WAVY10)(32K)	74,800	11,800
MPC-2(64K)	39,800	14,800
MPC-6(64K)	55,800	14,000
PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	17,800
PHC-27(64K)	49,800	12,800
PHC-30(16K)(レコーダー内蔵)	64,800	12,800
PHC-30N(64K)(レコーダー内蔵)	69,800	16,000
PHC-33(64K)	—	16,000
PHC-77(MSX2ワープロパソコン)(新品)	139,000	79,800
ソニー HB-10(16K)	34,800	9,900
HB-11(64K)	48,000	14,800
HB-101(16K)	47,800	9,900
HB-201(64K)	59,800	16,800
HB-55(16K)	54,800	8,900
HB-75(64K)	69,800	12,800
HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
HB-F900(MSX2)(新品)	148,000	114,000
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	9,900
CF-2000(16K)	54,800	7,900
CF-2700(32K)	59,800	11,800
CF-3000(64K)	79,800	17,800
FS-1300(64K)	39,800	12,800
FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
ビクター HC-80(MSX2)	89,800	17,800
三菱 ML-8000(16K)	59,800	8,900
ML-G30モデル1(MSX)FDD×1	168,000	69,800
ML-F110(16K)	54,800	8,900
東芝 HX-10D(64K)	65,800	12,800
HX-10DP(64K)	67,800	14,800
HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
HX-10S(16K)	55,800	8,900
HX-20(64K)	69,800	16,800
HX-21(64K)	79,800	15,800
HX-22(64K)	89,800	18,000
日立 MB-H1(32)((32K)	62,800	12,800
MB-H2(64K)	79,800	15,800
MB-H21(32K)	49,800	13,800
MB-H25(32K)	49,800	14,800
MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
キャノン V-20(64K)	64,800	14,800
富士通 FM-X(16K)	59,800	9,900
ワープロ		
NEC 文豪ミニ7G(新品)	198,000	74,800
文豪5NII	438,000	168,000
PWP-100(3.5"1ドライブ内蔵)	143,000	19,800
文豪ミニ7H(新品)	198,000	149,000
サンヨー SWP-M7(新品)	35,000	29,800
富士通 オアシスライトK-FD20	—	49,800
シャープ WD-20	—	18,000
フロッピーディスク		
NEC PC-9801-UW2(3.5"2DD 2ドライブ)	120,000	69,800
PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	44,800
PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	47,800
PC-8831-MW(5"2HD 2ドライブ)	138,000	59,800
PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	79,800
PC-9881N(8"2D 2ドライブ)	—	84,800
PC-8881((8"2D 2ドライブ)	448,000	84,800
PC-6031(5"1D 1ドライブ)	89,800	19,800
PC-6031SR(3.5"2D 1ドライブ)	59,800	29,800
シャープ CZ-300F(3"2D 1ドライブ)	79,800	9,800
CZ-520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
CZ-503F(5"2D1ドライブ)(新品)	49,800	35,000
CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	29,800
アイテム disk 80MarkIIPC(5"2D2ドライブ)	128,000	32,800
エプソン TF-10PC(5"5D 2ドライブ)	128,000	39,800
TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	49,800
TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	34,800
TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	44,800
TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	29,800
工人舎 KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
ロジテック QDM-01(MSX専用クイックディスク)	34,800	19,800
K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
K-305FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	48,000
LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
LFD-550FM(5"2D 2ドライブ(新品)	148,000	59,800
LFD-881(8"2D 2ドライブ)	—	79,800
富士通 MB-27607(5"2D 1ドライブ)	—	34,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂 ディスクシステム(新品)	15,000	11,800
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	—	32,000～
20MBハードディスク(I/F付)(新品)	—	78,000
パソコンデーターレコーダー	—	4,800
プリンター		
NEC PC-PR201CL(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	69,800
PC-PR101E(80桁24ピン漢字ドット)(新古品)	99,800	69,800
PC-PR101(80桁24ピン漢字ドット)	178,000	49,800
PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	54,800
PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	45,000
PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写)	99,800	34,800
PC-8822(80桁18ピン漢字ドット)	234,000	29,800
NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	57,000
NM-9950(136桁24ピン漢字ドット)	245,000	79,000
PC-8023C	158,000	15,800
PC-8027	99,800	19,800
PC-6021	39,800	12,800
PC-PR401	49,800	14,800
PC-PR103	89,800	15,800
富士通 MB-27411(80桁24ピン漢字ドット)	—	39,800
MB-27407(FM用熱転写プリンター)	—	19,800
エプソン VP-80K(80桁24ピン漢字ドット)	159,000	49,800
VP-135K(136桁24ピン漢字ドット)(新品)	198,000	89,800
AP-80K(80桁24ピン漢字熱転写)	69,800	39,800
FP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	21,800
MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	14,800
MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	39,800
SP-80PC	62,800	17,000
RP-80PC	89,000	16,000
MP-80III F/T	138,000	12,800
精工舎 GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	19,800
GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
GP-250F	69,800	8,900
GP-500F	49,800	12,800
GP-100FM	—	6,800
スター TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写)	67,800	22,000
G-10XP-J(80桁16ピン漢字ドット)	—	19,800
シチズン CKP-5240PC(136桁24ピン漢字ドット)	145,000	79,800
シャープ CZ-8PK2(80桁16ピン漢字ドット)	134,800	19,800
MZ-80BP5	—	18,000
MZ-80P6	—	23,800
MZ-1P09(MZ-1500専用カラープリンター)	—	14,800
グラフテック WX-4671(X-Yプロッター)	—	44,800
ソニー PRN-C41	—	19,800
ヤマハ PN-01	89,800	19,800
各社 PC、FM、X1、MSX対応プリンター	—	6,800～
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	42,800
PC-KD551(4000文字デジタル)	118,000	39,800
PC-8853N(4000文字デジタル)	168,000	44,800
PC-TV351(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
PC-TV352(4000文字アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
PC-8054(2000文字デジタル)	89,800	24,800
シャープ MZ-1D17(4000文字デジタル)	124,000	39,800
CU-14A4(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	38,000
CZ-600D(4000文字アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
CZ-830D(4050、2000文字、アナログ、デジタル、TV)(新品)	98,000	74,000
CZ-820D(2000文字デジタル、TV)	79,800	37,800
CZ-811D(2000文字デジタル、TV)	89,800	36,800
CZ-802D(2000文字デジタル、TV)	128,000	34,800
CZ-801D(2000文字デジタル、TV)	99,800	29,800
TAXAN SV-630(4000文字アナログ、デジタル)	79,800	42,800
東映 FTC-12GTS-A1(4000文字アナログ、デジタル)(新品)	79,800	48,000
FTC-12GTS-A(4000文字、アナログ)	84,800	48,000
FTC-1455H(4000文字、デジタル)	138,800	46,800
富士通 MB-27343	79,800	19,800
サンヨー CMT-145F(新品)(2000文字、アナログ)	54,800	39,800
各社 4000文字カラーモニター(アナログ、デジタル)	—	39,800～
2000文字カラーモニター	—	19,000～
1000文字カラーモニター	—	14,000～
周辺機器、他		
NEC DATAX SP2400FAST(モデム)	99,800	29,800
PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
TAXAN KM-1200H(1200bpsモデム)(新品)	29,800	17,800
シャープ MZ-1X19(1200bpsモデムホン)	98,000	34,800
MZ-1X22(300モデム)	21,800	6,900
マランツ LV-11CD(LV、CD、CDV新品)	148,000	119,000
ワコム WT-460M(タブレット)	—	29,800
WT-400M(タブレット)	—	59,800
ナムコ 源平討魔伝(テーブルゲーム、テーブル付)(来店の方のみ)	—	59,800
各社 G3規格FAX(新品)	—	75,000
6インチカラーTV(新品)	59,800	34,800

DAT大特価

デジタルオーディオテープ

KD-1000(新品)

限定5台　定価 ~~¥198,000~~

大特価 ¥118,000

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

9 買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

お知らせ① 当社広告に掲載しております商品は、¥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

お知らせ② 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

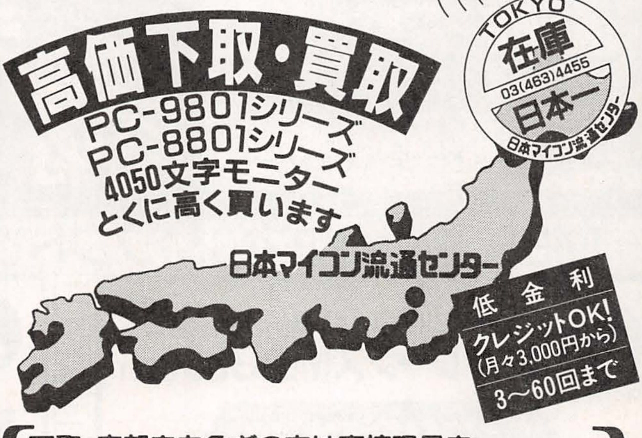
お知らせ③ 当社販売価格表が出来ました!!

●下記の販売価格表が出来上りました。申し込み方法を良く読んでお申し込み下さい。

Ⓐファミコン(新品・中古)ソフト価格表
Ⓑパソコン(新品・中古)ソフト価格表
※現在PC-88、98シリーズソフトのみです。
Ⓒパソコン周辺機器価格表
Ⓓビデオ・AV関連商品価格表

■価格表お申し込み方法■

封筒に切手¥240分を入れて、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
㈱日本マイコン流通センター「価格表係」
へお送り下さい。一週間程で上記価格表(Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓすべて)と購入申込書をお送り致します。



下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

今月のお買得中古品

SHARP X1C セット



X1C(CZ-801C)	¥119,800
2000文字カラーモニター	¥ 49,800(相当)
合計定価	~~¥169,600~~(相当)

セットで ¥35,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,432	¥12,400
6回	¥ 6,448	¥ 6,300
12回	¥ 3,438	¥ 3,300

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)
大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394
日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00
エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

激安中古マイコン 日本マイコン流通センター 月々3,000円よりクレジットOK!全国通信販売OK! 広告9ページ目

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告5P目の申込方法をご覧下さい。

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ4月号

新入学・お祝いビッグ・セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!





▲Ⓑタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Ⓐタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは4月からでOK!

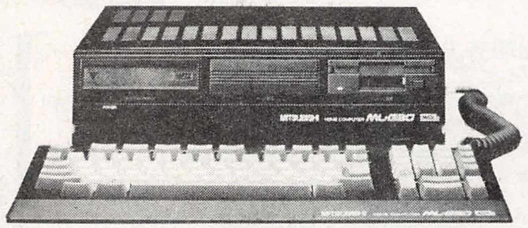


テレホンショッピング

仙台(022)224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30 モデル1



●漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
●表計算及びワープロができるメルブレーンズノートを内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
●話題のアドベンチャー・ゲーム"ジーザス"をセットして特別提供!!
㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

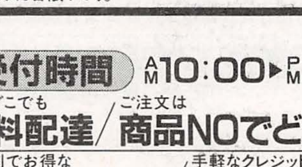
●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉 ¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈ジーザス〉 ¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブルセット ¥1,000
合計¥176,800を

現金特価79,800円

頭金なし 第1回目5,170円 月々3,800円×23回
お支払い合計……92,570円

※本体の色はホワイトです。
※残り30台です。申し込みはお早めに

② カシオMSX MX-101



●MSXパソコンにゲームソフトが8本セットされた超お買い得品!!
《ソフト名》ワールドオープン、エリア5、ハデスの紋章、モアイの秘宝、一寸法師のどんなもんだい、賢者の石、妖怪屋敷、仔猫の大冒険

●カシオMSXパソコン〈MX-101〉 ¥19,800
●ROMソフト〈8本セット〉 ¥38,400
合計¥58,200を

現金特価 19,800円

※残り10台限りです。

頭金なし 第1回目2,290円 月々2,100円×9回
お支払い合計……21,190円

③ ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●あのF1をさらにチューンナップ
●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●メガROMソフト〈ガルフォース〉 ¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥37,100を

現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

④ Panasonic A1 MKII MSX2

●このクラスで初めて10キー搭載●もちろんメガROMソフトも対応●話題の連射ジョイパッドを標準装備してゲームでさらに威力を発揮!!



●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1MK2〉 ¥29,800
●メガROMソフト〈ガルフォース〉 ¥5,800
合計¥35,600を

現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

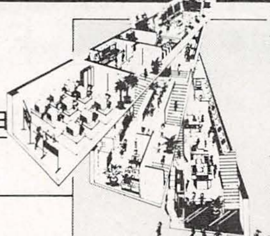
受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも 無料配達/ご注文は 商品NOでどうぞ/担当は 村上・山田

低金利でお得な OAクレジット/手軽なクレジット 頭金なし

らくらくお支払い 長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い 4月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央 仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591
コンピュータ石巻バイパス 石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211
コンピュータ・山形 山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222
コンピュータ・咲田 郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778
コンピュータ・古川 古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽、痛快。まるかじり！

エンターテイメント
フィーリング



ARKANOID II

ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2 メガROM

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX/MSX2 メガROM

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！

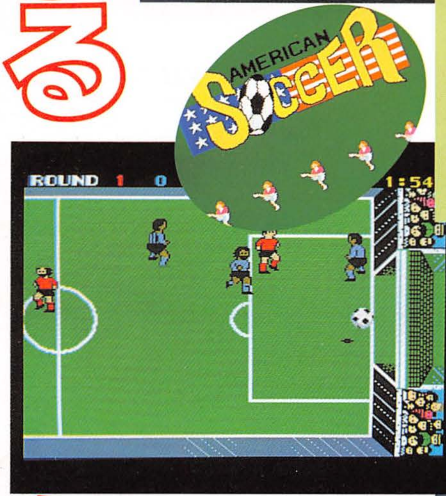




Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2 メガROM

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER

MSX-15　アメリカン・サッカー
■アメリカン・サッカー　定価5,800円　● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2 メガROM

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！



（提供：JALフォトサービス）

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)

●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
メガROM は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

C&C Computers and Communications

NEC



NECパソコンカルチャー展開催

パソコンの身近な楽しみ方、こんなにある!!

パソコンを見て、触れて、楽しめる2日間です。新作ソフトもいっぱい。

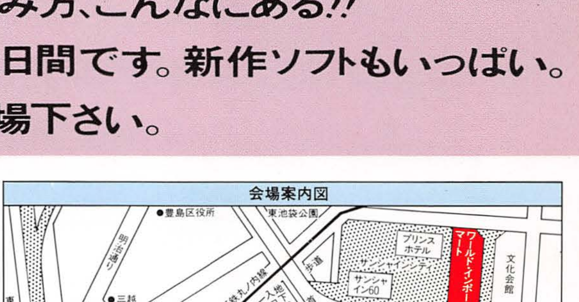
ぜひ、ご来場下さい。

会期 3/25(金)・26(土)

時間:午前10時 ~ 午後5時

会場:池袋サンシャインシティ

ワールドインポートマート センターホールA2.A3



日本電気グループ

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円)雑誌18361-04 T4911836104380

マイコンBASICマガジン第七巻第四号通巻七十号 昭和六十二年三月二十五日印刷 昭和六十二年四月一日発行 昭和五十七年十一月六日第三種郵便物認可